NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

06/03 Ausgabe 73 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

NINTENDO-MAGAZIN

6 JAHRE N-ZONE! RIESEN GEWINNSPIEL!

WELT-PREMIERE ERSTER TEST!

DAS SPIEL ZUM KINOHIT: ENTER THE

MATRIX

ENDLICH: Der erste Test der GameCube-Version in dieser Ausgabe. Perfekte Ergänzung zum Film oder ein Flop?

SPLINTER CELL
SOUL CALIBUR II

IM TEST: Die Umsetzung des Xbox-Klassikers und die Fortsetzung von Namcos genialer Kampfsport-Reihe

FUN-RACING FÜR GAMECUBE

MARIO KART

DOUBLE DASH: Mario kehrt endlich auf die Rennbahn zurück!

STAR WARS IST ZURÜCK!

ROGUE SQUADRON 3

WAHNSINN: Die Fortsetzung der Sternenkrieg-Saga setzt neue Maßstäbe auf dem GameCube

4 194373 903306 06

FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ Dark Alliance™

"Dieses Spiel ist wirklich nur das Beste aus **Dungeons & Dragons®**."

OXM 11/2002 - 85% - Elite Award

Ab Ende März 2003 endlich auch für Xbox™

Powered by INSCENE®

bgdaxbox.blackisle.com

Screenshots der Xbox-Version

Ab Ende April 2003 für NINTENDO GAMECUBE™

USK Geeignet ab 12 Jahren

developed by snowblind studios

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.™

PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE™

XBOX

Baldur's Gate: Dark Alliance ©2002 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate, Dark Alliance, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, D&D, the Dungeons & Dragons logo, and the Wizards of the Coasts logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license from Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios, the Black Isle Studios logo and the interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios.
High Voltage Software and the High Voltage Software logo are trademarks of High Voltage Software, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.
All other trademarks are property of their respective owners. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO. and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

EDITORIAL

Willkommen zur N-ZONE-Geburtstagsparty

6 Jahre N-ZONE!

Knüller und Geschenke inklusive!

MAI 1997: DIE N-ZONE STARTET

Magere 68 Seiten Umfang, *Mario Kart* als Titelthema, ein zweiköpfiges Redaktionsteam, ein freier Mitarbeiter sowie eine ganze Menge Enthusiasmus – so sah der Start der N-ZONE vor exakt sechs Jahren aus. Heutzutage begleitet uns zwar auch noch *Mario Kart* auf dem Titel, doch ansonsten hat sich eine Menge getan. Nun haben wir beispielsweise 100 Seiten pro Ausgabe, ein vielfach größeres Redaktions- und Layoutteam, eigene Korrespondenten in Japan und den USA und sind mit 73 erschienenen Ausgaben Deutschlands dienstältestes Single-Format-Konsolenmagazin. Zwischenzeitlich haben wir die Einführung des Game Boy Color, des Game Boy Advance und des GameCube begleitet und sind zigfach um die Welt gedüst. Möglich wurde dies natürlich erst durch unsere tollen Leser, welche uns teilweise schon seit der ersten Ausgabe begleiten und die N-ZONE so zu einem großen Erfolg gemacht haben. Sie ist nicht nur seit über fünf Jahren ununterbrochen das meistverkaufte Nintendo-Magazin Deutschlands, sondern mit über 10.000 Abonnenten auch eines der beliebtesten Spielemagazine überhaupt, wobei der Altersdurchschnitt der Leser mittlerweile bei 18 Jahren liegt. Damit ist die Leserschaft im Gleichschritt mit der N-ZONE gealtert.

MAI 2003: WIR SAGEN DANKE!

Um das Jubiläum auch gebührend zu feiern, gibt es in dieser Ausgabe eine ganze Reihe von echten Leckerbissen. Angefangen bei unserem großen Gewinnspiel über die brandheißen Vorschau-Berichte zu *Mario Kart Double Dash, Star Wars Rogue Squadron 3* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles* bis hin zur Test-Weltpremiere von *Enter the Matrix* – diese Themen dürften keinen Nintendo-Gamer kalt lassen. Die Krönung des Ganzen ist natürlich das exklusive 100-Seiten-Lösungs-Büchlein zu *Zelda: The Wind Waker*, das unser spezielles Geburtstagsgeschenk ist. Gute Unterhaltung!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

PARTY-STIMMUNG! Bestens gelaunt und mit verstärktem Eifer machte sich das N-ZONE-Team an die Arbeit zur 73. Ausgabe, bei der gleichzeitig das sechsjährige Jubiläum gefeiert wird. Wir danken allen unseren Lesern, die uns teilweise schon seit dem ersten Heft begleiten!

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Fabian Sluga (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)
Alexandra Böhm (Layout)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Udo Crnjak (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Fabian Hübner (Layout)

INHALT 06/2003

NEWS

6 Allgemeine News
60 Import News

REPORTAGE

12 6 Jahre N-ZONE
16 Die Zukunft von Nintendo
18 E3-Vorschau
20 Game Boy Player

RUBRIKEN

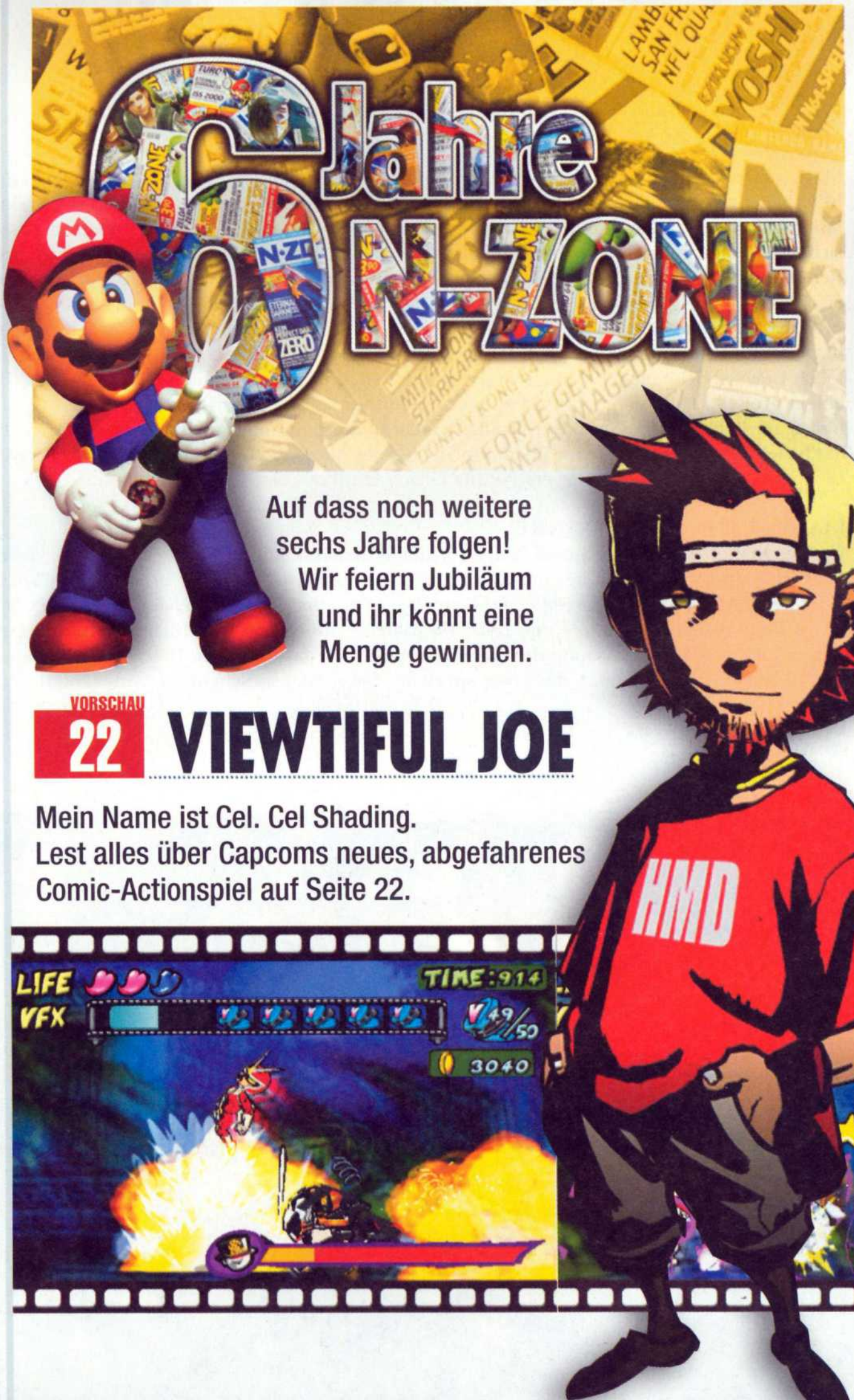
97 Abo Inside
38 Charts
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
80 Prämienwerbung
32 Spielelexikon
98 Vorschau
94 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Batman: Rise of Sin Tzu 8
Beyond Good & Evil....6
Billy Hatcher and the Giant Egg....7
Burnout 2: Point of Impact....48
Buffy: Chaos bleeds 63
Castlevania: Aria of Sorrow 56
Castleween....53, 59
Crash Nitro Kart 63
Daredevil 84
Die Sims 83, 92
Dinotopia: The Timestone Pirates 83
Dramatic Fight Professional Baseball 61
Enter the Matrix 40
F1 Career Challenge 8
Final Fantasy: Crystal Chronicles....26
Godzilla: Destroy all Monsters Melee....83
Harry Potter und die Kammer des Schreckens 84
Lost Kingdoms 2 52
Mario Kart Double Dash 30
Megaman Network Transmission 8
Metal Arms....61
Minority Report: Everybody Runs....82
P.N.03....64
Pokémon Box 62
Sega Rally Championship 58
Skies of Arcadia Legends 50
Soul Calibur 2 68
SpongeBob SquarePants....84
SSX Tricky 3 7
Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike.... 28
Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader 84
Street Fighter Alpha 3 84
Tales of Phantasia....60
Tales of Symphonia....60
The Simpsons: Hit & Run....62
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare 9
Tom Clancy's Splinter Cell 44, 57, 86
Viewtiful Joe....22
Wario Ware Inc.: Minigame Mania 58
WWE Wrestlemania XIX....8
X-Men 2: Wolverine's Revenge 53, 59

REPORTAGE 12

6 JAHRE N-ZONE



VORSCHAU 22

VIEWTIFUL JOE

Mein Name ist Cel. Cel Shading.
Lest alles über Capcoms neues, abgefahrenes Comic-Actionspiel auf Seite 22.

VORSCHAU

30 MARIO KART DOUBLE DASH

Vorsicht! Tief fliegende Schildkrötenpanzer und Supersterne aus Südsüdost. Lest alles über den neuesten Teil des wohl witzigsten Funracers ab Seite 30.

TEST

40 ENTER THE MATRIX

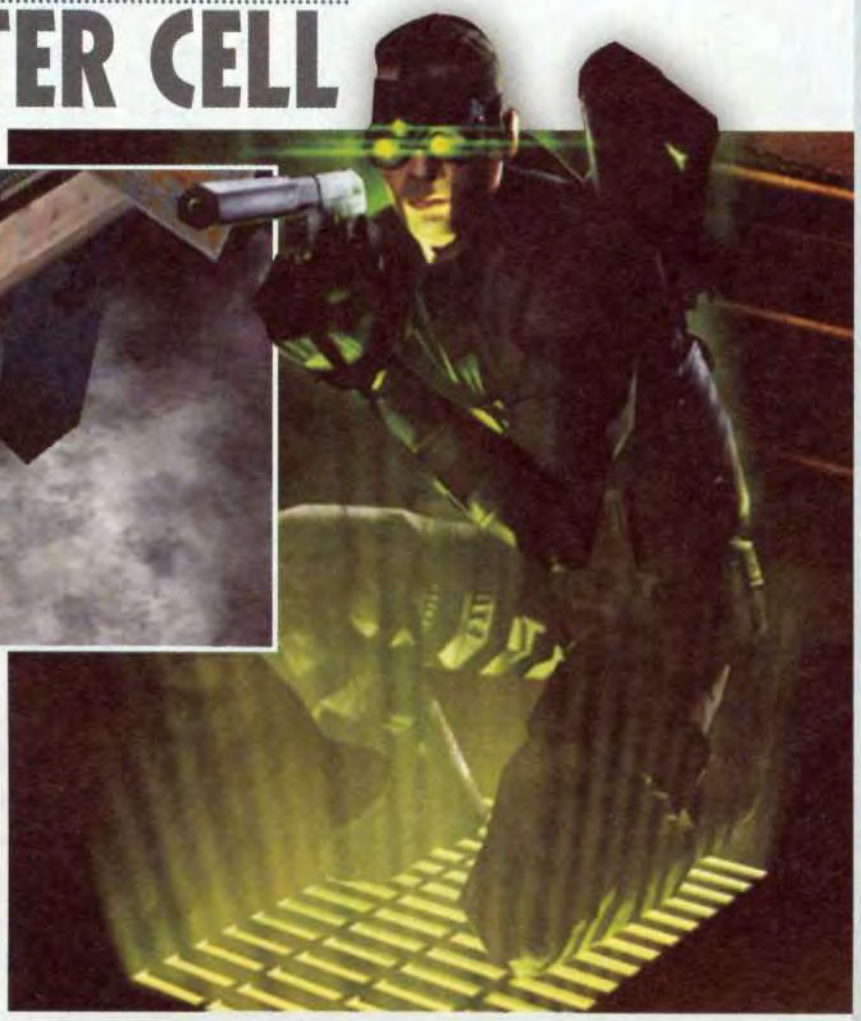
Die Matrix entführt euch in eine bisher nie gesehene Symbiose aus Spiel und Film. Lest ab Seite 40, für welche Pille ihr euch entscheiden solltet.

TEST

44 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

KOMPLETTLÖSUNG

86



Sam Fisher hat den GameCube als neuen Spielplatz für sich entdeckt. Wie sehr er uns dort gefällt, könnt ihr ab Seite 44 lesen.

VORSCHAU

GAMECUBE

26 **Final Fantasy:** Crystal Chronicles
Das neue Epos naht!

30 **Mario Kart Double Dash**
Die lustigste Verkehrswidrigkeit!

28 **Star Wars Rogue Squadron 3**
Das Imperium kehrt zurück!

22 **Viewtiful Joe**
Cel Fighting von Capcom!

TEST

GAMECUBE

48 Burnout 2: Point of Impact
53 Castleween
40 Enter the Matrix
52 Lost Kingdoms 2
64 P.N.03
50 Skies of Arcadia Legends
68 Soul Calibur 2
44 Tom Clancy's Splinter Cell
53 X-Men 2: Wolverine's Revenge

GAME BOY ADVANCE

56 Castlevania: Aria of Sorrow
59 Castleween
58 Sega Rally Championship
57 Tom Clancy's Splinter Cell
58 Wario Ware Inc.: Minigame Mania
59 X-Men 2: Wolverine's Revenge

KOMPLETTLÖSUNG

86 Tom Clancy's Splinter Cell

KURZTIPPS

92 Die Sims

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 Die Sims
83 Godzilla: Destroy all Monsters Melee
84 Harry Potter und die Kammer des Schreckens
82 Minority Report: Everybody Runs
84 Star Wars Rogue Squadron 2

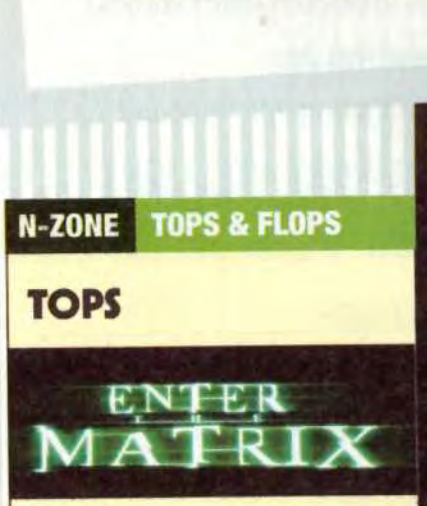
GAME BOY ADVANCE

84 Daredevil
83 Dinotopia: The Timestone Pirates
84 SpongeBob SquarePants
84 Street Fighter Alpha 3

NEWS

N-ZONE | TOPS & FLOPS

TOPS



1. ENTER THE MATRIX
Als erstes Videospiel-Magazin haben wir den Test.

2. N-ZONE-JUBILÄUM
Und noch ein Jahr auf dem Buckel der N-ZONE.

3. BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Geschwindigkeitsrausch auf dem GameCube.

4. SOUL CALIBUR 2
Kämpferseelen erobern den Thron mit Waffengewalt.

5. SOMMERZEIT…
… ist die schönste Zeit. Und die der kurzen Röcke.

FLOPS

1. P.N.03
Leider kann Capcom nicht den erhofften Cyber-Action-Killer liefern.

2. E3-TERMIN
Aufgrund des unglücklichen Termins in dieser Ausgabe leider nur eine Vorschau.

3. TOTER PHÖNIX
Capcoms *Dead Phoenix* wurde leider gecancelt.

4. CASTLEWEEN
Schauderhaftes Halloween-Gehüpfe. Und die Stimmung ist auch übel.

5. METAL-GEAR-REMAKE
Solid Snake in Ehren, aber ein komplett neuer Teil wäre wünschenswerter.

Beyond Good & Evil

ACTION-ADVENTURE **Jeder von uns schwankt zwischen Gut und Böse.**

Ubi Soft macht sich auf, den nächsten Überknaller zu produzieren. *Beyond Good & Evil* heißt das ambitionierte Projekt und steht unter der wachsamen Leitung von Michel Ancel, der bereits mit der *Rayman*-Serie große Erfolge feiern konnte. Die Geschichte spielt auf einem Planeten mit Namen Hyllis. Dieser nette, friedliche Himmelskörper wird urplötzlich von einer außerirdischen Rasse belagert. Nach einem erbitterten Versuch, ihre Insel zu schützen, wird Jade von unangenehmen Visionen gepeinigt. Vom Zweifel über die Verlässlichkeit der Regierungsangaben bezüglich dieser Aliens getrieben, setzt sie sich zum Ziel, diese scheinbare Verschwörung aufzudecken. Was sie entdeckt, bringt sie an den Rand ihrer physischen und psychischen Kräfte. Das Spiel kombiniert auf sehr gekonnte Weise viele Genres und verschmilzt sie zu einem abgerundeten Spielerlebnis. Erwartet schon bald weitere Infos zu dem vielversprechenden Projekt! (uc)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 4. Quartal 2003

THE DARK SIDE Auch die Levelarchitektur kann sich sehen lassen.

DUNKLE GRUFT Der Nebel ist sehr schön dargestellt und unterstreicht die Stimmung.

NEWSTICKER

Autoren von *Entertainment Weekly* und dem TV-Spiele-Sender *G4* haben Nintendos ***ZELDA*-SERIE** zum besten Videospiel aller Zeiten gewählt. **+++** Bandai gab die Entwicklung des Actionspiels ***KERO KERO KING DX*** bekannt. Die Vorgänger waren auf 3DO, NES, Super NES und PlayStation schon erschienen. **+++** Nintendo arbeitet an einem neuen ***Custom Robo***. Das Mech-Fighter-Spiel soll Mehrspieler-Duelle via LAN ermöglichen. **+++** Sonys Exklusivertrag mit Rockstar und der *GTA*-Serie endet im Oktober 2004. Im Anschluss daran werden ***GTA: Vice City (dt. Version)*** **und** ***GTA 3*** möglicherweise auch für den GC produziert. **+++** ***F-Zero*** **und** ***Mario Kart*** sollen mit Speed-Force-Lenkrad von Logicool spielbar sein. Ein Erscheinungstermin steht für Europa aber noch nicht fest.

Billy Hatcher and the Giant Egg

JUMP & RUN **Sonic bekommt interessante Konkurrenz.**

DICKER MAX **Das Charakterdesign ist sehr fantasievoll und ziemlich abgefahren. Die Levels wurden außerdem sehr farbenfroh gestaltet.**

Unter der Leitung von Yuji Naka – bekannt geworden durch die *Sonic the Hedgehog*-Serie – und seinem Sonicteam entsteht ein neues und exklusives Jump & Run für den GameCube. Billy, ein junger, nichts ahnender kleiner Kerl, muss ein Königreich vor dessen teuflischem König retten. Dieser hat nämlich vor, das gesamte Land in ewige Dunkelheit zu tauchen. Der Spieler findet im Laufe des Spieles einen speziellen Anzug, dessen Fähigkeiten es zu nutzen gilt, um die Kontrolle über magische Eier zu erlangen. Das Plattform-Spiel bietet nicht nur reinrassige Jump&Run-Kost, sondern auch einige Rätsel. Als zentrales Element, sowohl bei den Rätseln als auch bei dem Erlangen neuer Fähigkeiten, spielen die magischen Eier eine wichtige Rolle. Von Sega selbst wird dieser Titel als einer der ganz großen in nächster Zeit bezeichnet. **(uc)**

EIER ALS WAFFE **Nicht nur bei den Rätseln finden die Eier Anwendung.**

Hersteller: Sega
Internet: www.nintendo.com
Termin: 4. Quartal 2003

SSX Tricky 3

TRENDSPORT **Tricks und schnelle Rennen im Schnee.**

Die Vorgänger konnten bereits durch tolle Präsentation, haushohe Sprünge und irrwitzige Tricks begeistern. Nun ist die Zeit für den dritten Teil gekommen. Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit können wir euch die ersten Infos und Bilder liefern. Und glaubt uns, die machen Lust auf einen weiteren Ausflug in den Pulverschnee. Auch dieses Mal gilt es wieder, jede Menge – mehr als 100 – Herausforderungen zu bewältigen. Damit nicht genug. Die Programmierer spendieren dem Snowboardspektakel eine völlig neue Grafik-Engine, die dafür sorgen soll, dass noch mehr Details am Streckenrand zu sehen sind. Aber mal ehrlich, wer hat bei so einem Tempo schon die Zeit, sich den Streckenrand anzuschauen? Allerdings lenken nette Groupies auf den Rängen durchaus mal vom Renngeschehen ab. Auch musikalisch haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet und untermalen das winterliche Geschehen mit Stücken von Bands wie den X-Ecutioners, Felix Da Housecat, Queens of the Stone Age (Jippie!!!) oder N.E.R.D. **(uc)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: 4. Quartal 2003

AFTER SNOW **Sogar halogenbeleuchtete Passagen inmitten eines Wohngebietes sind wieder dabei.**

MÖRDERSPRUNG **So einen gigantischen Sprung zu landen, ist verdammt schwer.**

+++ Silicon Knights entwickelt ***Metal Gear Solid***-Remake für den GameCube. **+++ Wario World** wird von der Edelschmiede **Treasure** entwickelt. Bisher waren die Japaner fast ausschließlich für Ballerspiele (*Ikaruga*) verantwortlich. **+++** Infogrames wird im Juni eine GBA-Version des Stunt-Racers ***Stuntman*** für den GBA veröffentlichen. **+++** Der Cel-Shading-Racer von Capcom, ***Auto Modellista***, wird mit dem Titel ***Auto Modellista U.S. Tuned*** für den GC umgesetzt. Wann der Titel in Deuschland erscheinen wird, ist allerdings noch ungewiss. **+++ Nintendo** hatte auf der E3 den **zweitgrößten Stand** aufgebaut. Nur Microsoft hatte sich mehr Platz sichern können. **+++** Ubi Soft hat die Arbeit an einem Nachfolger zu ***Tom Clancys Splinter Cell*** aufgenommen. Erfahrt mehr in unserem großen **E3-Bericht** im nächsten Heft. **+++** Midway arbeitet zurzeit konsolenübergreifend an ***SpyHunter 2***. Neben vielen Verbesserungen soll der Nachfolger noch interessanter werden. **+++** Rekord: ***Metroid Prime*** wurde in 1 Stunde und 46 Minuten gelöst. **+++**

NEWS

WWE Wrestlemania XIX

WRESTLING Eine neue Runde bei der WWE! Ist ja erst die 19te.

WAS GUCKST DU? Das Posen und Provozieren darf nicht fehlen.

FREE FALL Springt vom Seil auf die Gegner.

Das Meer von Wrestlingspielen schlägt eine neue Welle. *Wrestlemania XIX* von THQ ist zurzeit in Entwicklung und scheint einige neue Ansätze im Wrestling-Allerlei zu bieten. Eines jedoch soll über allem stehen. Und das ist Spaß! Die neueste Episode wird sogar – nach Herstellerangaben – die unterhaltsamste aller Wrestlingspiele werden. Wie bei allen neuen Spielen dieser Art will man noch mehr und realistischere Animationen einbringen. Die einzelnen Kämpfer sollen sich sogar die Angriffstaktiken merken und dementsprechend Konterwürfe und -schläge ausführen. Alles in allem wird authentisches Geschehen groß geschrieben. Das schließt auch das Zuschauerverhalten mit ein. Diese heizen wie bei keinem anderen Wrestlingspiel die Action im Ring unerbittlich an. **(uc)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: Nicht bekannt

Batman: Rise of Sin Tzu

ACTION-ADVENTURE Neuigkeiten aus dem Reich der Fledermaus.

Noch für dieses Jahr hat Ubi Soft ein neues *Batman*-Abenteuer angekündigt, in dem es der Flattermann mit einem neuen Schurken namens Sin Tzu zu tun bekommt. Auf der Suche nach würdigen Gegnern, fällt Sin Tzu – eigens für das Spiel von der Comic-Ikone Jim Lee kreiert – in Gotham ein, um Batman herauszufordern. Auch Clayface, Scarecrow und Bane, alle drei niemals zuvor in einem Videospiel gesehen, werden der Fledermaus in zwölf Levels das Leben zur Hölle machen. Neuerdings dürft ihr euch sogar mit einem Freund in der Rolle von Robin, Nightwing oder Batgirl der kriminellen Meute stellen. **(ks)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: Nicht bekannt

BATGIRL ... hat auch einen Auftritt in Batmans neuestem Abenteuer.

F1 Career Challenge

RENNSPIEL Eurer Formel-1-Karriere steht nichts mehr im Weg.

EA Sports lässt euch im Juni wieder in die Welt der Formel 1 eintauchen. Wenn ihr euch hinter das Steuer einer dieser Rennmaschinen klemmt, müsst ihr im Karriere-Modus als lizenzloser Newbie zuerst beweisen, ob ihr überhaupt das Zeug zum Formel-1-Fahrer habt. Besteht ihr die Prüfungen erfolgreich, dürft ihr Testtage absolvieren und euch nach und nach einen Ruf in vier aufeinander folgenden Renn-Saisons aufbauen. Wie in der Realität werdet ihr über Kopfhörer-Funk Feedback vom Chef-Mechaniker erhalten und am Streckenrand könnt ihr euch mit eurem Teamchef austauschen. Im Spiel sollen alle Details sämtlicher Fahrer, Strecken und die Teamwechsel der Saison 1999-2002 verankert sein. Auch die KI wurde laut EA im Gegensatz zu den Vorgängern stark verbessert. **(ks)**

GELBER ENGEL Bei den Zweikämpfen geht es stets haarscharf zu.

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 13. Juni

INFO KURZ & KNAPP

MEGA MAN KOMMT: Der smarte Action-Held bekommt die Gelegenheit, in *Mega Man Network Transmission* auf dem GC alles wegzuballern, was nicht bei Drei auf den Bäumen ist. Das verwendete Chip-System als Spielprinzip ist auf jeden Fall interessant.

KEINE PREISSENKUNG: Laut einem Statement von Nintendo wird der GameCube keine Preissenkung erfahren. Mit den angebotenen Bundles sei man, so Nintendo weiter, auf dem richtigen Kurs und biete somit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

LÖSUNGSBUCH: *Resident Evil*-Fans können sich mit dem offiziellen Lösungsbuch von Future Press Hilfe bei der Zombiejagd holen. Neben variantenreichen Walkthroughs findet man über Charaktere, Waffen usw. ausführliche Informationen. Dieses nette Buch könnt ihr übrigens auch in unserem Jubiläumsgewinnspiel ergattern.

SPONSOR: Nintendo unterstützt das Talentförderprogramm des DFB bis zum Jahr 2004. Außerdem wird Nintendo auf Sichtungsturnieren, Showtrainings und den DFB-Talenttagen präsent sein.

Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare

ACTION Das bekannteste Katz-und-Maus-Paar der Welt ist da.

Wer ist genauso cool und stellenweise genauso krass wie Itchy und Scratchy? Die Rede ist natürlich von Tom & Jerry. Wer kann sich nicht an Lachkrämpfe während ihrer Zeichentrickserie erinnern? Für Groß und Klein hat Ubi Soft eine kleine Überraschung parat. Man kann die fiesen Kleinkriege der beiden verfeindeten Säuger auf dem GC nachspielen. In unterschiedlichen Umgebungen kann man entweder nahezu das gesamte Mobiliar umherschmeißen oder den Kontrahenten mit Schlag- und Tritt-Combos eindecken. Niedliche Kampfkost vom Fiesesten kommt im Juni auf uns zu. **(uc)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Juni 2003

INFO TOM & JERRY-GEWINNSPIEL

Hier kann auch Tom gewinnen!

Entzückt von der Meldung, den pelzigen Kleinkrieg bald auf dem GC fortzuführen, präsentieren wir zusammen mit Ubi Soft ein kleines Gewinnspiel für euch. Witzige Jagdszenen, der Film, eine Figur oder sogar das Spiel für den GBA warten auf euch. Und gewinnen könnt ihr Folgendes:

Drei Pakete mit jeweils:

- 1x *Tom & Jerry Infurnal Escape* für GBA
- 1x Figur
- 1x DVD *Tom & Jerry, ihre größten Jagdszenen*
- 1x VHS *Tom & Jerry – Der Film*

So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen tom & jerry“ an die 82 4 44.
(€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS)
* Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Tom & Jerry, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 18. Juni 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.

N-ZONE UND Nestlé PRÄSENTIEREN:

HULK™

KNALLHARTER SAMMELSPASS!

Jetzt mit coolen Stickern auf jeder Packung!

Wow! Der grüne Superheld ist zurück! Jetzt gibt es zum großen Comeback die volle HULK-Power bei Nestlé! Parallel zu HULK's neuen Kino-Abenteuern gibt's tolle Sticker zum Sammeln und Aufkleben. Auf **Nestlé Wackelpudding**, **Doppel-Decker** und **PowerSnack** sind jetzt **24 Power-Sammelsticker** mit dem superstarken Kraftprotz. Die tollen Produkte findet ihr im Kühlregal. Passend zu den Stickern bekommt ihr in der nächsten N-ZONE-Ausgabe 07/03 ein monsterstarkes Sammelposter. Genau das, was coole HULK-Fans brauchen!

THE HULK Movie: © 2003 Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP.
THE INCREDIBLE HULK and All Related Comic Book Characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.

Modernste Plattform-Interaktivität

für NINTENDO GAMECUBE™ und GAME BOY ADVANCE™

- **Eine brandneue Waffe** exklusiv für den NINTENDO GAMECUBE™ - **die Haftbombe**
- Benutze deinen GAME BOY ADVANCE™ als einen **neuen, echten Ausrüstungsgegenstand** (Fernsteuerung von Kameras, Wandminen, Selbstschußanlagen, Codeschlössern und eine Mini-Karte)
- Schalte **5 neue Level** in der GAME BOY ADVANCE™ Version von Tom Clancy's Splinter Cell frei

PlayStation.2 XBOX PC CD-ROM NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Regel Nr.1: Keine Spuren hinterlassen.
Regel Nr.2: Wenn Sie dies für ein Spiel halten, haben Sie schon verloren.

Tom Clancy's

SPLINTER CELL™

www.splintercell.com

Ubi Soft

6 Jahre N-ZONE

Wagt mit uns einen **Rückblick** über die letzten 6 Jahre und was sich geändert hat!

Mai 1997: Das Nintendo 64 war gerade erfolgreich in den deutschen Markt gestartet und ein zweiköpfiges Redaktions-Team unter der Führung von Hans Ippisch stemmte ein 68 Seiten starkes Heft rund um Nintendo-Konsolen. Zu einem Preis von 3,90 DM sollten die Leser mit aktuellen Reportagen, Tipps & Tricks, Vorschau-Berichten und vor allem Testberichten gewonnen werden. Die Leser waren schnell überzeugt, nicht zuletzt, da Titel wie *Super Mario 64*, *Mario Kart 64*, *Lylat Wars* und *Diddy Kong Racing* als systemübergreifende Spielspaßperlen angesehen wurden und der Verkauf des Nintendo 64 dementsprechend boomte. 1998 hieß es klotzen und nicht kleckern: Die N-ZONE führte Poster ein, bot Sticker für Memory Cards, einen legendären Türgriff-Anhänger und Aufkleber aktueller Spiele für das Nintendo 64. Ein Dankeschön an die Leser, denn die Auflage stieg kontinuierlich. Der Software-Markt des N64 dümpelte allerdings in der ersten Jahreshälfte eher vor sich hin, konnte aber in den letzten sechs Monaten des Jahres dank *Banjo-Kazooie*, *F-Zero X*, *1080° Snowboarding* und *Turok 2* an Fahrt gewinnen. Highlight des Jahres war aber *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. 1999 begann mit einer Software-Flaute. Gerade einmal drei Tests verzeichnete die N-ZONE 2/99. Doch die Hits kamen: *Super Smash Bros.*, *Mario Party*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Mario Golf*, *Shadowman* und *Donkey Kong* waren die Renner. Alles in den Schatten stellten aber die *Pokémon*-Produkte, die sich zu einem wahren Kult entwickelten. Die N-ZONE zollte Tribut und richtete eine eigene Pokémon-Ecke im Heft sowie Sammelkarten ein. In der N-ZONE 4/99 gab es die erste offizielle Bestätigung, dass Nintendo an einem Nintendo-64-Nachfolger arbeitet. Im

INFO **PUBLISHER-MEINUNGEN**

Glückwünsche an die N-ZONE

Auch die Publisher haben der N-ZONE zum sechsjährigen Jubiläum gratuliert.

Gabriele Schröder

Marketing Manager, Nintendo Germany

Zum 6-jährigen Jubiläum der N-ZONE, die über all die Jahre ausführlich und kompetent über die Nintendo-Welt berichtet hat, gratulieren wir dem gesamten Redaktionsteam ganz herzlich. Wir wünschen den Lesern viele weitere gelungene Ausgaben und auch zukünftig viel Spaß beim Spielen.

Thomas von Treichel

PR Manager Bigben

Bigben gratuliert der N-ZONE recht herzlich zum 6-jährigen Bestehen. Die N-ZONE ist das wichtigste Nintendo-only Heft und wir wünschen ihr eine noch erfolgreichere Zukunft.

Niels Bogdan

PR Manager Ubi Soft

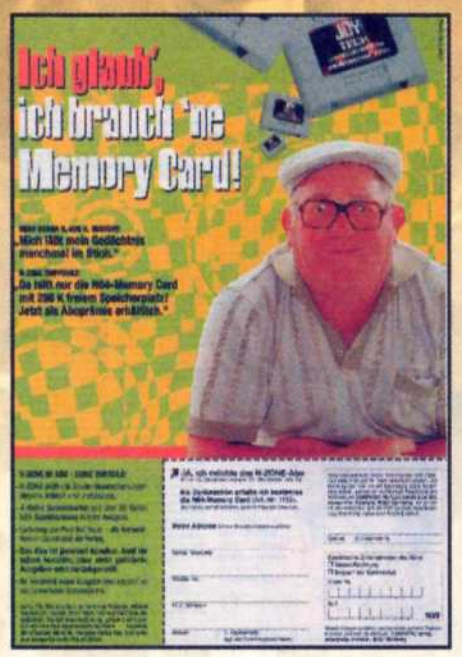
Herzlichen Glückwunsch zu 6 Jahren spannender, informativer und kompetenter Berichterstattung. Wir bei Ubi Soft freuen uns sehr darüber, dass es in der doch sehr schnelllebigen Medienlandschaft über Jahre hinweg erfolgreiche Magazine gibt, die sich aufgrund ihrer qualitativ hochwertigen Berichterstattung am Markt durchsetzen. N-ZONE zeichnet sich Monat für Monat durch interessante Berichterstattung aus, die genau das Interesse der Nintendo-Spieler und -Anhängerschaft abdeckt. Wir freuen uns jetzt schon auf die Zusammenarbeit in den kommenden Jahren. Herzlichen Glückwunsch zu dieser tollen Leistung!

Christian Walter

PR Manager THQ

THQ beglückwünscht die N-ZONE zu ihrem 6-jährigen Bestehen. Die N-ZONE war und wird auch in Zukunft immer das bedeutendste Nintendo-Magazin und ein wichtiger Partner im Magazin-Bereich für uns sein! Wir freuen uns über die gute Zusammenarbeit und werden durch unsere kommenden Produktneuheiten die interessante Berichterstattung auch künftig unterstützen."

AUSGABE 6/97 **Die erste N-ZONE-Ausgabe hat heute Sammlerwert!**



CRAZY **Die verrücktesten Ideen, die unsere Abo-Abteilung je hatte. Hier seht ihr die Abo-Anzeigen der N-ZONE-Ausgaben 3/98 und 5/98.**

Jahr 2000 war Pokémania pur angesagt. Mit limitierten Pokémon-Sammelkarten, Postern und Tests zu neuen *Pokémon*-Titeln versorgte die N-ZONE die Fans. Das war nicht jedermanns Sache, die von über 100.000 N-ZONE-Lesern allerdings schon. Diejenigen, die nicht dem Pokémon-Hype frönen wollten, hatten unter anderem mit *Turok 3*, *Excitebike 64*, *Perfect Dark*, *Mario Tennis*, *Paper Mario* und *Zelda – Majora's Mask* ihren Spaß.

NINTENDO FOREVER?

2001 stand bereits im Schatten der anstehenden Starts von GameCube und Game Boy Advance. Zahlreiche Reportagen über Nintendos neue Konsolen sowie zwei Heftbeilagen (Akte GameCube und Akte Game Boy Advance) standen auf der Habenseite. Darüber hinaus war der Pokémon-Boom noch längst nicht vorbei. Nintendo fachte den Hype mit Kinofilmen sowie neuen Spielen ständig weiter an. Der Markt wurde aber nicht einfacher: Aufgrund deutlich angestiegener Produktions- und Papierkosten musste die N-ZONE den Preis des Heftes erstmals nach über vier Jahren erhöhen. Im Jahr 2002 war es dann endlich so weit: Der GameCube wurde im Mai 2002 in Europa eingeführt. Die Leser verfolgten bereits seit Monaten aufmerksam die Berichterstattung und konnten nun endlich selbst die Hand an Nintendos neue Wunderkiste legen. Auch die N-ZONE modernisierte sich und überarbeitete das Design. Offenbar erfolgreich, denn die N-ZONE konnte wieder an Auflage zulegen, nachdem der in den letzten Monaten dahinsiechende N64-Markt hier Verluste beschert hatte. Mittlerweile haben wir Mai 2003 erreicht und Nintendo hat auf dem GameCube bereits Kultfranchises wie *Zelda*, *Mario* und *Metroid* wiederbelebt. In Bälde kommt *Mario Kart*. Vieles hat sich im Lauf der Jahre gewandelt, eines aber nicht: die Treue der Leser gegenüber der N-ZONE! Die N-ZONE ist seit sechs Jahren ununterbrochen Marktführer für Nintendo-Magazine und dafür möchten wir euch danken und versprechen, dass wir auch in Zukunft alles geben werden, damit ihr die aktuellsten News, Vorschau-Berichte, Tests und Reportagen bei uns findet.

FABIAN SLUGA

Michael Wetzel

Head of PR Infogrames

Wir von Infogrames gratulieren der N-ZONE zu ihrem 6-jährigen Bestehen. Wir möchten uns auf diesem Wege auch für die angenehme Zusammenarbeit sowie die faire und kompetente Berichterstattung der vergangenen Jahre bedanken. Wir wünschen euch für die Zukunft alles Gute und hoffen auf weiterhin erstklassigen Journalismus.

Udo Lewalter

PR Manager EA Sports

Electronic Arts gratuliert recht herzlich zum sechsten Geburtstag der N-ZONE. Dank der aktuellen, kompetenten und ausführlichen Berichterstattung gehört das Magazin zur monatlichen Pflichtlektüre eines jeden Nintendo-Fans.

Michael Auer

Head of Sales and Marketing/Capcom Deutschland

Aufgrund der hohen Kompetenz der N-ZONE-Redakteure ist euer Magazin bei allen Capcom-Mitarbeitern Pflichtlektüre. Wir wünschen der N-ZONE zum sechsjährigen Jubiläum alles Gute, weiterhin viel Erfolg und freuen uns auf die nächsten sechs Jahre Zusammenarbeit.

Wolfgang Ebert

European PR Manager Konami of Europe

Gratulation an die N-ZONE für sechs Jahre kompetente Berichterstattung! In dieser kurzlebigen Spielebranche ist dies eine lange und damit erfolgreiche Zeit; informierte Leser erleben mit diesem Heft das Auf und Ab der Konsolen hautnah mit. Ich denke, dass wir mit *Solid Snake* wieder auf ein echtes Hoch zusteuern und freue mich auf die nächsten Jahre der N-ZONE!

Jens Schäfer

PR Manager Vivendi Universal Games

Wir gratulieren der N-ZONE zum 6-jährigen Jubiläum und freuen uns auf eine weiterhin gute Zusammenarbeit mit einem der wichtigsten deutschen Konsolenspiele-Magazine.

Peter Weiß

PR Manager/Producer Acclaim

Die N-ZONE steht bereits seit 6 Jahren für kompetente und objektive Berichterstattung, wenn es um Nintendo geht. Wir freuen uns auf weitere 6 Jahre und wünschen der gesamten Redaktions-Crew alles Gute.

INFO **N-ZONE**

Fakten

Hier wollen wir euch einen interessanten, aber auch witzigen Überblick über einige Fakten bezüglich der N-ZONE geben.

BESONDERE ZITATE:

„Das N64 ist die erste Konsole, von der ich gesagt habe, dass sie besser als so manches brandneue Spielhallengerät ist!" (David Perry, N-ZONE 7/97)

GRÖSSTER ABGEDRUCKTER TEST:

The Legend of Zelda – The Wind Waker (8 Seiten, N-ZONE, 2/03)

GRÖSSTE ÜBERTREIBUNG:

„Unserer Meinung nach ist es das beeindruckendste Stück Software der ganzen Videospielgeschichte!" (Hans Ippisch über *Diddy Kong Racing*, N-ZONE 11/97) Anmerkung der Red.: „Nichts geht über *Mario Kart*!"

BESONDERE AUSGABE:

Ab der Ausgabe 2/00 lag die N-ZONE in vier verschiedenen Ausführungen am Kiosk aus. Grund waren vier verschiedene Pokémon-Sammelkarten.

- Unternehmen, von denen 1997 niemand gedacht hätte, dass sie jemals für Nintendo entwickeln: **Sega.**
- Charaktere, von denen 1997 niemand gedacht hätte, dass sie jemals auf einer Nintendo-Konsole erscheinen: **Sonic the Hedgehog.**
- Erster Bericht über den GameCube: **N-ZONE 04/99**
- Charakter, der es am häufigsten auf den Titel der N-ZONE geschafft hat: **Super Mario.**
- Erstes „Was wird gespielt bei …" mit **Michael Friesl**, Manager des Consumer-Services bei Nintendo.
- Videospiele mit dem witzigsten Spielenamen: **Buck Bumble, Kuru Kuru Kuru Rin**
- Erste Heftbeilage in der N-ZONE: **Ausgabe 11/97**

Jubiläums-Gewinnspiel

Zur Feier unseres Jubiläums verlosen wir Preise im Wert von **über 5.000** Euro!

Um an unserer Verlosung teilzunehmen, müsst ihr uns einfach folgende Frage beantworten: „Wie viele Multiplayer-Hits gibt es in dieser N-ZONE-Ausgabe?“

Schickt uns eure Antwort per SMS mit dem Inhalt „nzgewinnen jubiläum?“ (das Fragezeichen steht für eure Antwort) an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) *Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom, Debitel.

Oder schickt uns eure Antwort auf einer ausreichend frankierten Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Jubiläum, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Nintendo

1x limitiertes GameCube-Bundle

Zelda-Package:
2x limitierte Edition von Zelda: The Wind Waker
2x Zelda für den GBA inklusive Linkkabel für den GBA

Konami

10 GBA-Spiele
(unter anderem Contra Advance und Ecks vs. Sever 2)
1x Reign of Fire GC
1x Disney Sports Fußball GC
1x Castlevania-Sammelposter mit Entwicklerunterschrift!
+ Merchandising-Artikel

Electronic Arts

5x Def Jam Vendetta
5x NBA Street 2
5x F1 Career Challenge
5x limitierte Vinyl-Scheiben Def Jam Vendetta-Soundtrack

3 St. Harry-Potter-2-Packages:
1 St. Software
1 St. Rucksack
1 St. Magisches Tagebuch

3 St. Die-Sims-Packages:
1 St. Software
1 St. Würfel
1 St. Sims Diamond

Activision

3x Activision-02-Rucksack
1x Tony Hawk's Pro Skater 4 für GC
2x Mat Hoffman's Pro BMX 2 für GC
3x DVD 2er-Special-Edition Minority Report
Freundlicherweise zur Verfügung gestellt von FOX Home Entertainment

Capcom

3x Resident Evil Zero für GC
3x Mega Man & Bass für GBA

Acclaim

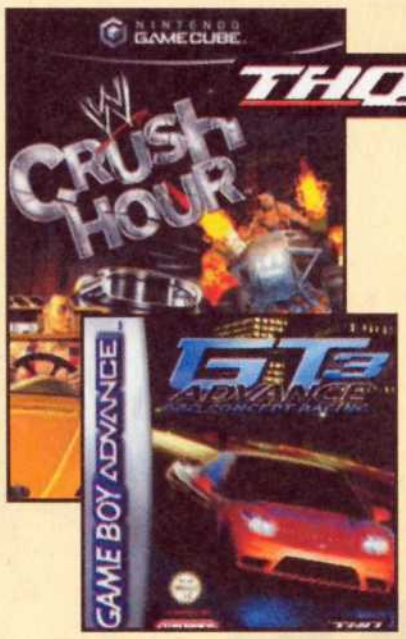
3x Burnout 2 für GC (Vollversion)
3x Vexx für GC (Vollversion)
3x Vexx-Plüschfigur
3x Vexx-3D-Notitzblock (Ohne Abbildung)

Ubi Soft

3x Speed Challenge für GC
3x UFC Throwdown für GC
3x The Mummy für GBA

THQ

4x WWE Crush Hour GameCube
4x GT Advance 3 Game Boy Advance



Future

8x Resident Evil Zero-Lösungsbuch

Vivendi Universal

3x Baldur's Gate für GC
3x Lost Vikings für GBA
3x Crash NTranced fürGBA

Wanadoo

In Kooperation mit Wanadoo und Nintendo verlosen wir einen gebrushten GameCube! Das geheimnisvolle Castleween-Motiv macht diesen GameCube zum wahren Sammlerstück!

1x gebrushter GameCube
5x Castleween

Die Zukunft von Nintendo

Der japanische Videospiel-Konzern ist gerüstet und verrät **einige Strategien** für die Zukunft.

Unsere Kollegen vom Handelsmagazin *MCV* hatten die Gelegenheit, mit dem Europa-Chef von Nintendo, David Gosen, und dem Geschäftsführer von Nintendo Deutschland, Axel Herr, ein Interview zu führen.

Frage: Nintendo konnte die zuvor anvisierten 12 Millionen GameCubes nicht verkaufen und schätzt den Absatz für das vergangene Jahr auf nur 5,6 Millionen Stück. Was ist der Grund dafür?

„Wir hatten nicht die richtigen Spiele zum richtigen Zeitpunkt!"

David Gosen: Unsere Annahmen basierten auf einem Absatz von etwa 12 Millionen Game Cubes und tatsächlich haben wir nur knapp 6 Millionen verkauft. Dies liegt an zwei Hauptgründen. Einerseits handelt es sich um den zunehmenden Wettbewerbsdruck im Markt, das ist gar keine Frage. Der zweite Grund ist, und dies trifft vor allem auf Europa zu, dass wir nicht die richtigen Spiele zum richtigen Zeitpunkt hatten. Wir sehen ja *Metroid Prime* und *Zelda* in diesem Jahr, und diese Spiele hätten uns sehr geholfen, wären sie im letzten Jahr erschienen. Wir haben also gemerkt, dass der Markt weitaus umkämpfter ist, als es jemals zuvor der Fall gewesen ist. Es gibt neue Akteure im Markt, die überhaupt kein Interesse daran haben, profitabel zu arbeiten und das hat die Spielregeln geändert. An dieser Marktsituation muss sich nun jeder ausrichten. Wir müssen uns darauf konzentrieren, die richtige Software zum richtigen Zeitpunkt auf den Markt zu bringen. Es ist immer noch die Software, die die Hardware verkauft. Leute, die versuchen, Videospielekonsolen als Gebrauchsartikel darzustellen, bei denen der niedrigste Preis gewinnt und die installierte Hardwarebasis damit bestimmt wird, sind meiner Meinung nach etwas kurzsichtig.

Frage: Insbesondere in US-Analystenkreisen wird vermutet, dass sich Nintendo möglicherweise aus dem margenschwachen und riskanten Hardwaregeschäft zurückzieht und ähnlich wie Sega nur noch Spielesoftware produziert. Warum ist für Sie das Hardwaregeschäft überhaupt strategisch interessant?

David Gosen: Das Hardwaregeschäft stellt sicher, dass unsere Spiele in optimaler Designeffizienz laufen. Der Grund, warum wir für unsere Hardware entwickeln, ist nicht, dass wir die Hardware verkaufen wollen. Es geht darum, sicherzustellen, dass die Spiele die beste Plattformumgebung bekommen. Unsere Hardware ist für die Anforderungen von Entwicklern designt. Miyamoto war entscheidend für die Entwicklung des GameCubes. Er war entscheidend bei der Konzeption der Architektur, die erforderlich war, damit seine Spiele wirklich brillant funktionieren. Die Hardware ist also das Medium, um ein großartiges Spielerlebnis liefern zu können. Wenn man andererseits ein Spiel für vier oder fünf Plattformen entwickeln muss, erhält man dann wirklich eine 100prozentige Effizienz für ein Spiel? Der Punkt ist, dass sich Nintendo zu 100 Prozent nach den Spielern ausrichtet. Deswegen wollen wir sicherstellen, dass die Spieler, die unsere Hardware besitzen, die bestmögliche Unterhaltung bekommen. Das ist der Grund, warum wir Hardware entwickeln und auch weiterhin entwickeln werden, und deswegen ist GameCube 2 auch in Entwicklung, während wir sprechen.

Frage: Eine Kernkompetenz von Nintendo war seit jeher die Entwicklung von Exklusivtiteln. Wie haben sich Nintendos Studio-Kapazitäten entwickelt, nachdem Sie Ihre Anteile an *Starfox Adventures*-Hersteller Rare abgegeben haben?

David Gosen: Man muss die Situation vor, während und nach unserer Investition in Rare beurteilen. Rare ist unbe-

stritten ein herausragendes Softwarehaus, aber für uns war die Zahl der von ihnen in den letzten zwei oder drei Jahren entwickelten Spiele einfach zu gering. Ihr Anteil an unserem gesamten Softwaregeschäft ging kontinuierlich zurück. Über die Jahre konnten wir uns also immer weniger auf Rare verlassen. Nintendos Position war es schon immer gewesen, über eine starke interne Entwicklungsabteilung zu verfügen, eine starke Basis an Exklusiventwicklern zu unterhalten und nun werden Sie es erleben, dass wir einen wesentlich stärkeren Fokus auf die Zusammenarbeit mit Lizenznehmern legen werden.

WIE BEIM SCHACH David Gosen und Axel Herr über die Strategie von Nintendo.

Frage: Ist denn die Verbindung zwischen Game Boy Advance und GameCube bereits ausgereizt oder gibt es Pläne, die Kompatibilität beider Systeme bei neuen Spielen noch mehr zu nutzen?

David Gosen: Als ein einzigartiges Abgrenzungsmerkmal ist diese Kompatibilität extrem wichtig und Sie werden während der E3 eine signifikante Konzentration darauf erleben. Sie werden sehen, dass mehr und mehr Spiele von 1st-, 2nd- und 3rd-Partys auf den Markt kommen, die diese Verbindung nutzen, weil es das Spielen auf einen völlig neuen Level hebt. Nintendo ist stolz darauf, Innovator zu sein und genau dies wird eine echte Innovation. Wenn man ein Spiel für GameCube entwickelt, muss man sich vorstellen, dazu noch das Handheld zu haben. Genau dies liefert Gaming 24:7, also 24 Stunden am Tag, 7 Tage die Woche. Man kann Daten herunterladen, das Spiel für unterwegs mitnehmen und weiterspielen oder mit dem Spiel am Fernseher ganz anders interagieren. Wenn man die Tatsache, dass GameCube die entwicklerfreundlichste Plattform ist, mit der Möglichkeit zu dieser einzigartigen Verbindungsmöglichkeit kombiniert, dann reagieren Entwickler außerordentlich begeistert. Genau hier werden Sie weiteres Differenzierungspotenzial gerade bei Multiplattformspielen erleben.

Axel Herr: Dazu kommt die Tendenz der Entwickler, mehr zu tun, um die Leute zu überraschen. Eine weitere wichtige Funktion dieser Link&Fusion-Funktion ist es, damit neue Teile des Spiels zu erschließen. Man kann Extralevels spielen, man kann andere Versionen des Spiels spielen, die es eben auf anderen Plattformen nicht gibt. Natürlich können die gleichen Titel auch auf anderen Plattformen erschienen sein. Aber man muss sich nur vorstellen, wie exklusiv es ist, mit dem GBA Levels erschließen zu können, die auf anderen Konsolen als dem GameCube nicht existieren. Das ist eine Stärke, die wir speziell auf der E3 enthüllen werden.

Frage: Sony hat extrem hohe Budgets in Spiele wie *The Getaway* investiert, und genau dieser Titel ist ja überhaupt nicht für Kinder geeignet. Ist die Herstellung von Spielen, die sich ausschließlich für Erwachsene eignen, in der Zukunft auch eine Option für Nintendo?

David Gosen: Es gibt in unserer Industrie die Tendenz zur Übersegmentierung und zum Schubladendenken. Natürlich muss man sagen können, dass sich ein Spiel für Leute ab 16 oder ab 18 eignet, aber dies liegt eigentlich nur an der Notwendigkeit zur Altersfreigabe. Aus Sicht des Gameplays ist es nach unserer Marktforschung Tatsache, dass eigentlich alle die gleichen Spiele spielen wollen. Egal, ob man nun 12, 16, 25 oder 40 Jahre alt ist, jeder interessiert sich für die gleichen Titel. Das bedeutet, Leute mit diesem Schubladendenken versäumen, was im Markt eigentlich passiert. Es ist wichtig, die richtige Angebotsbreite für Leute zu bieten, die spielen wollen. Wir sagen, Nintendo ist altersunabhängig und bietet Spiele für jeden. Und das geht zurück auf die Tatsache, dass die Leute ein Portfolio an Spielen haben wollen. Die Aufgabe ist es, relevant zu sein und um relevant zu sein, muss man die Spieler in jeder Situation erreichen können, in der sie spielen wollen. Ohne Frage ist Nintendo bei großartigen Charakteren und bei Plattformspielen besonders stark. Das bedeutet jedoch nicht, dass das kindisch ist. Unsere Xbox- und PlayStation-Kollegen werden Ihnen erzählen, dass Charaktere gleichbedeutend mit kindisch sind, weil es für sie passt, das zu tun. Es passt zu ihrer Strategie. Was wir sagen, ist: Spiel das Spiel. Egal, wie alt die Leute sind, die sich mit Nintendo-Spielen beschäftigen, eines haben sie gemeinsam: Sie werden sehen, wie sie lächeln und Spaß haben. Viel zu viele Leute vergessen, dass unsere Industrie auf Spaß und Unterhaltung basiert. Lassen Sie uns das als Ausgangspunkt nehmen. Dann können wir sagen, okay, wir müssen weiterhin attraktiv für eine älter werdende Zielgruppe bleiben. Als wir vor 25 Jahren mit dem Videospielegeschäft begonnen hatten, war die Spielerzielgruppe sehr viel konzentrierter. Heutzutage ist das Altersspektrum riesig, einfach weil diese Leute älter geworden sind. Heute sind diejenigen, die damals eine Sega-Konsole oder ein NES hatten, 35 oder 40 Jahre alt. Natürlich sind deswegen Veränderungen notwendig und das ist der Grund, warum wir mit Capcom an *Resident Evil* gearbeitet haben und warum wir im letzten Jahr Spiele wie *Resident Evil* oder jetzt *Metroid Prime* veröffentlicht haben. Wir haben einfach verstanden, dass es eine echte Breite und Tiefe im Angebot für Spieler geben muss.

„Wir müssen weiterhin attraktiv für eine ältere Zielgruppe bleiben!"

Wir bedanken uns bei der *MCV* für das Interview!

E3-Vorschau

Was präsentieren die Hersteller auf der E3? Diese Frage haben wir uns auch gestellt und recherchiert. Unser kleiner Überblick soll für Klarheit sorgen.

Alle Jahre wieder findet im Mai die wichtigste Videospielmesse der Welt in Los Angeles statt. Die Rede ist natürlich von der Electronic Entertainment Expo, kurz E3, auf der alle namhaften Hersteller der virtuellen Unterhaltungsbranche ihre bis dato geheimen Projekte präsentieren. Leider lag unser Redaktionsschluss bereits vor der Messe. Trotzdem haben wir für euch schon mal einen Ausblick gewagt, was die Hersteller uns auf der E3 wohl alles auftischen werden.

SEHEN UND GESEHEN WERDEN

Neben den Spielen, die wir für euch in der ausführlichen Liste zusammengefasst haben, erwar-

INFO SPIELEÜBERSICHT

Games, Games und noch mal Games

Die E3 hat einiges zu bieten. Hier seht ihr einen unverbindlichen Überblick, was die Besucher dieses Jahr in der Stadt der Engel erwartet. Folgende Titel werden für den GameCube erwartet.

3DO
- Four Horsemen of the Apocalypse
- Jacked
- Street Racing Syndicate

ACCLAIM
- Alias
- NBA Jam 2004
- Speed Kings
- SX Superstar
- Urban Freestyle Soccer
- XGRA-Extreme G Racing Association

ACTIVISION
- Call of Duty
- Lost Kingdoms II
- Pitfall Harry
- Second Sight

CAPCOM
- Auto Modellista
- Ghouls 'n' Ghosts Online
- Killer 7
- Mega Man Battle Network 3 (GBA)
- Mega Man Zero 2 (GBA)
- Onimusha Tactics (GBA)
- P.N.03
- Resident Evil 4
- Shantae
- Viewtiful Joe

EIDOS
- Italian Job

ELECTRONIC ARTS
- Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs (GC, GBA)
- F1 Career Challenge
- FIFA Football 2004
- Madden NFL 2004
- Medal of Honor: Rising Sun
- NASCAR Thunder 2004
- NCAA College Football 2004
- Need for Speed Underground (GC, GBA)
- NHL 2004

EMPIRE
- Bulletproof Monk

INFOGRAMES
- Driver 3
- Dungeons & Dragons Heroes
- Enter the Matrix
- Stuntman (GBA)
- Terminator 3: Rise of the Machines

INTERPLAY
- Galleon: Islands of Mystery

JALECO
- Goblin Commander: Unleash the Horde

KEMCO
- Phoenix

KONAMI
- Boktai (GBA)
- Street Kings
- Teenage Mutant Ninja Turtles (GC, GBA)

LIONHEAD STUDIOS
- The Movies
- Unity

LUCASARTS
- Gladius
- Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike
- Wrath

MAJESCO
- Cartoon Network Block Party (GBA)
- Cartoon Network Speedway (GBA)

MIDWAY
- ESPionage
- Roadkill

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS **Die Fortsetzung wird von allen sehnlichst erwartet.**

MARIO KART DOUBLE DASH **Endlich sind Mario und die anderen schnittigen Kart-Rowdies wieder unterwegs.**

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III: C.A.R.D. REVOLUTION **Sega hat das Kartenspielen für den neuesten Teil von Phantasy Star endeckt.**

TOO HUMAN **Das neue Projekt von Silicon Knights ist sehr vielversprechend.**

tet die Besucher die eine oder andere Überraschung. So wird Acclaim neben zahlreichen weniger bekannten Titeln die interessante Serienumsetzung *Alias* und die mit großer Spannung erwartete Fortsetzung der *Extreme G*-Serie, *XGRA-Extreme G Racing Association*, für den GameCube präsentieren. Allerdings wird sich Acclaim aufgrund der schleppenden GameCube-Verkäufe mit überraschenden Neuankündigungen für den GameCube zurückhalten. Capcom dürfte auf der E3 neues Material zu *Killer 7* und *Resident Evil 4* zeigen. Außerdem knüpft der japanische Software-Hersteller große Hoffnungen an *Viewtiful Joe*, von dem wir euch ab Seite 22 bereits eine exklusive Vorschau präsentieren können. Ein vielversprechendes Projekt wird aber nicht mehr das Licht der Welt erblicken: *Dead Phoenix* wurde eingestellt. Große Erwartungen werden an Electronic Arts geknüpft, die neue Teile ihrer Sportreihe vorstellen und den Action-Knüller *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* präsentieren. In Zusammenarbeit mit Nintendo werden ebenfalls einige Titel zu sehen sein, die intensiven Gebrauch der GBA-GC-Linkmöglichkeit machen werden. LucasArts wird mit Sicherheit alle Blicke mit *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* auf sich ziehen. Erste Eindrücke könnt ihr dazu übrigens auch in unserer ausführlichen Vorschau lesen.

Wahrlich eines der größten und erfolgreichsten Entwicklerstudios ist Namco. Auch dieses Jahr werden die Japaner für große Augen und offene Münder sorgen. Mit einer neuen Episode aus der *Ridge Racer*-Serie, *Ridge Racer Revolution*, oder einem Spiel mit Todd McFarlanes Comic-Antihelden Spawn sollte dies auch kein Problem sein.

THE BIGGEST, THE BEST, BETTER THAN THE REST

Der nächste Virtuose im Bunde ist Nintendo, die dieses Jahr eindeutig das Zeug dazu haben, allen anderen die Show zu stehlen. Neben *Too Human*, dem neuen Projekt der *Eternal Darkness*-Macher, wird man *Starfox Armada* und vielleicht sogar ein neues *Zelda*- oder *Mario*-Abenteuer zu sehen bekommen. Auch eine spielbare Version von *Wario World* wird vorhanden sein. Sogar über einen neuen *Pilotwings*-Teil unter der Federführung von Factor 5 wird heiß spekuliert. Mit der GC-Variante von *Metal Gear Solid*, welches in Zusammenarbeit von Nintendo und Konami entsteht, hat Nintendo zudem ein ganz heißes Eisen im Feuer. Außerdem wird erwartet, dass Nintendo einen komplett neuen *Pokémon*-Titel für den GameCube ankündigt, der nichts mit der bisher gezeigten Pokémon-Box zu tun hat. „Game Zero", so der momentane Titel des noch geheimen Projektes, wird von Zoonami und somit ehemaligen Rare-Mitgliedern entwickelt und ebenfalls vorgestellt. Sega überraschte bereits vor der E3 mit der Ankündigung, die vorerst offensichtlich GameCube-exklusiven *Billy Hatcher and the Giant Egg* (von den *Sonic*-Machern) sowie *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* auf der Messe zu präsentieren. Ubi Soft wird mit dem ausgezeichnet aussehenden *Beyond Good & Evil* und mit dem *Splinter Cell*-Nachfolger für Aufsehen sorgen. Die E3 ist zu dem Zeitpunkt, an dem ihr diese Reportage gelesen habt, schon vorbei. Ob alle genannten und erwarteten Titel auch wirklich vorgestellt wurden, werdet ihr in unserer großen E3-Reportage in der nächsten Ausgabe lesen.

UDO CRNJAK

- Spy Hunter 2
- Suffering
- NFL Blitz: Pro
- NHL Hitz: Pro

NAMCO
- I-Ninja
- Ridge Racer Revolution
- Soul Calibur II
- Spawn
- Tales of Phantasia (GBA)
- Tales of Symphonia

NINTENDO
- 1080° Avalanche
- Advance Wars 2 (GBA)
- Animal Crossing 2
- Donkey Kong
- Donkey Kong Country (GBA)
- F-Zero GC
- Game Zero
- Kirby's Air Ride
- Mario 128
- Mario Golf
- Mario Kart
- Mario Tennis
- Medarot GC
- Metal Gear Solid Twin Snakes
- Metroid Prime 2
- Mother 1 & 2 (GBA)
- Mother 3 (GBA)
- Pikmin 2
- Pokémon Box
- Pokémon Ruby
- Pokémon Sapphire
- Pokémon Stadium
- Roll-o-Rama (GC, GBA)
- Star Fox Armada
- Super Mario Advance 4 (GBA)
- Wario Ware: Mega Microgames (GBA)
- Wario World

SEGA
- Billy Hatcher and the Giant Egg
- Joy Carry
- Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
- Puyo Pop
- Shining Soul 2 (GBA)
- Sonic Adventure DX: Director's Cut
- Sonic Battle (GBA)
- Sonic Heroes
- Sonic Pinball Party (GBA)
- Virtua Fighter Quest
- Worms 3D

SQUARE ENIX
- Dragon Quest Monsters: Caravan Heart (GBA)
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
- Sword of Mana (GBA)

TAKE 2
- Conflict: Desert Storm 2
- The Great Escape

TDK MEDIACTIVE
- Dinotopia: The Sunstone Odyssey
- He-Man: Defender of Grayskull (GC, GBA)
- Muppets Party Cruise
- Shrek 2: The Game
- Shrek: Reekin' Havoc (GBA)
- The Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (GBA)
- The Haunted Mansion (GC, GBA)
- Tonka Rescue Patrol

THQ
- Disney's Finding Nemo
- Sphinx and the Shadow of Set
- Tak and the Power of Juju
- WWE Wrestlemania XIX

UBI SOFT
- Batman: Rise of Sin Tzu (GC, GBA)
- Beyond Good and Evil (GC, GBA)
- Crouching Tiger: Hidden Dragon (GBA)
- Harvest Moon: A Wonderful Life
- Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA)
- Prince of Persia: The Sands of Time (GC, GBA)
- Splinter Cell 2: Shadow Strike
- XIII

VIVENDI UNIVERSAL
- Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Cold Winter
- Crash Nitro Kart (GC, GBA)
- Dr. Seuss' Cat in the Hat (GC, GBA)
- Futurama
- Metal Arms: Glitch in the System
- Spyro: Attack of the Rhynocs (GBA)
- Starcraft Ghost
- The Fast and the Furious (GBA)
- The Hobbit (GC, GBA)
- The Hulk (GC, GBA)
- The Simpsons: Hit and Run

Der Game Boy Player

Ihr wollt Game-Boy-Spiele auf einem TV-Monitor zocken? Mithilfe Nintendos Zusatzhardware wird das ab Mitte Juni möglich sein.

In Japan sorgte am 21. März der Release des Game Boy Player für viel Furore. Am ersten Verkaufstag bildeten sich bereits schon vor den Ladenöffnungszeiten ganze Menschentrauben. Hierzulande hat Nintendo das Erscheinungsdatum zwar für Mitte Juni angesetzt, ein exaktes Datum stand allerdings bis zu unserem Redaktionsschluss leider immer noch nicht fest. Jedenfalls kommt ihr in wenigen Wochen in den Genuss, GBA-, GBC- und sogar GB-Spiele überdimensional groß auf einem TV-Monitor zu zocken. Wir haben für euch die Zusatzhardware genau unter die Lupe genommen.

INFO VERSCHIEDENE RAHMEN

Einfarbig, Blümchen oder Military-Look gefällig?

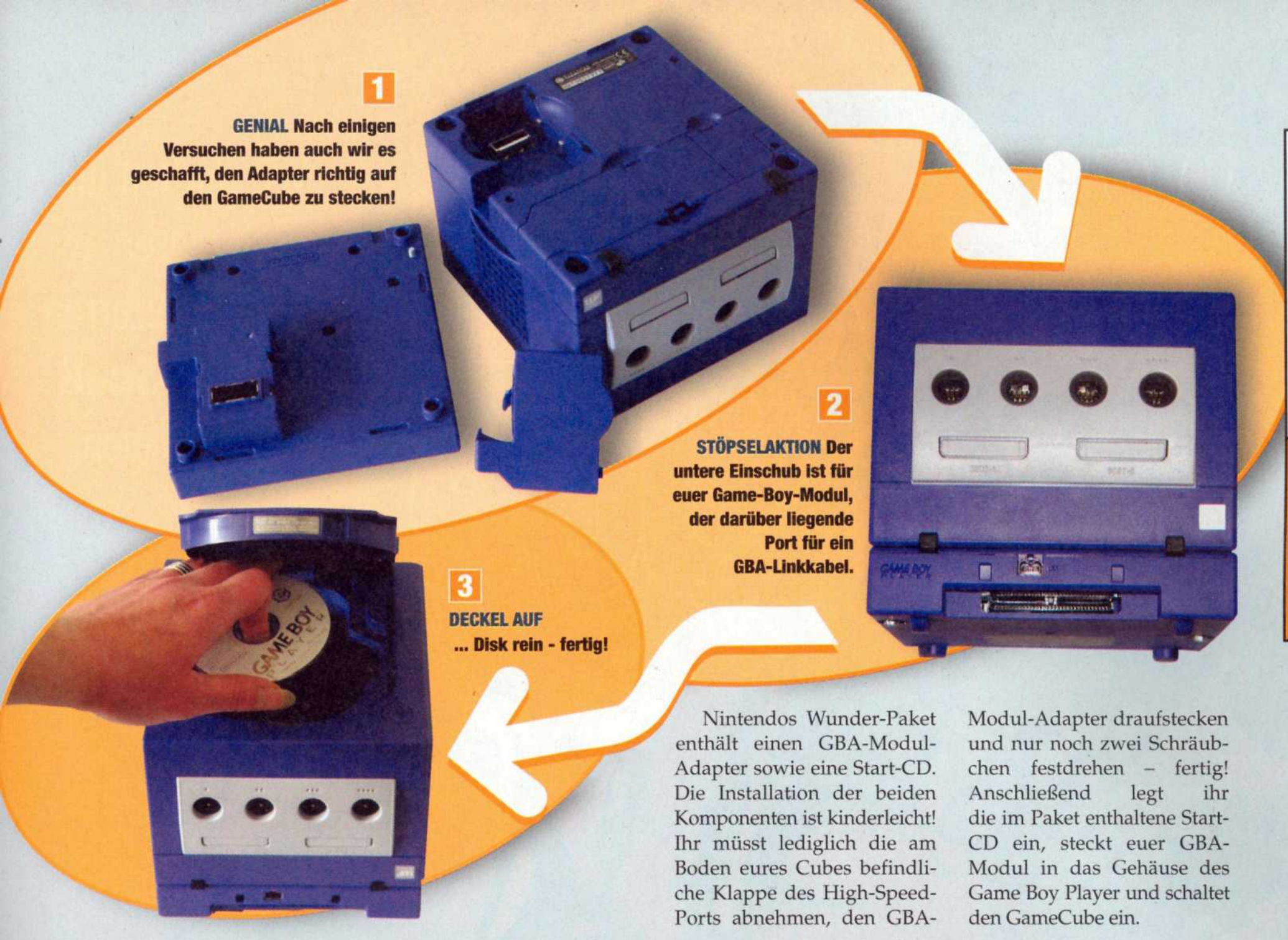
Wenn ihr mit dem Z-Button das Menü des Game Boy Player aufruft, dürft ihr euch einen von insgesamt 20 Rahmen aussuchen. Damit ihr euch das Ganze ein bisschen besser vorstellen könnt, haben wir euch eine kleine Auswahl der unterschiedlichen Rahmen nebenan abgebildet. Vielleicht könnt ihr darunter bereits euren eigenen, persönlichen Lieblingsrahmen ausmachen. Wenn nicht, stehen ja noch 15 weitere zur Wahl! Übrigens könnt ihr die Umrandung auch während eines Spiels jederzeit wechseln.

DIE MENÜSTEUERUNG

Mit dem Z-Knopf des Game-Cube-Controllers könnt ihr das Menü aufrufen. Sechs verschiedene Optionen findet ihr dort: Ihr könnt anwählen, ob ihr euer GBA-Modul wechseln wollt, ohne dazu den Cube auszuschalten, und dürft wahlweise sogar einen Timer aktivieren, um eine bestimmte Spieldauer festzulegen. Außerdem könnt ihr die Bilddarstellung auf normal, weich oder auch scharf anpassen. Auch eine Änderung der Tastenbelegung ist ohne weiteres möglich. Weiterhin kann durch Heranzoomen die Größe des Bildschirmausschnittes verändert und eine Wahl zwischen den verschiedenen Umrandungen getroffen werden.

MULTIPLAYER-GAUDI

Falls ihr mit einem oder mehreren Freunden zocken wollt, ist das ebenfalls kein Problem. Der Game Boy Player verfügt nämlich über einen normalen Link-Anschluss, an den ihr einen oder auch mehrere miteinander verbundene Handhelds via GBA-Linkkabel anstöpseln könnt. So kann einer



Nintendos Wunder-Paket enthält einen GBA-Modul-Adapter sowie eine Start-CD. Die Installation der beiden Komponenten ist kinderleicht! Ihr müsst lediglich die am Boden eures Cubes befindliche Klappe des High-Speed-Ports abnehmen, den GBA-Modul-Adapter draufstecken und nur noch zwei Schräubchen festdrehen – fertig! Anschließend legt ihr die im Paket enthaltene Start-CD ein, steckt euer GBA-Modul in das Gehäuse des Game Boy Player und schaltet den GameCube ein.

von euch das Geschehen auf seinem großen Fernsehmonitor beobachten, während die Freunde auf ihrem Handheld zocken. Theoretisch könntet ihr sogar mehrere Game Boy Player genau wie GBAs verlinken. Allerdings bräuchtet ihr hierfür natürlich auch dementsprechend viele TV-Monitore. Wer also nicht gerade Geschäftsführer eines Elektrogeschäftes ist, wird dieses Feature wohl kaum nutzen.

UNSER FAZIT: SEHR GUT

Das Digi-Kreuz des Game Boys gegen den Analog-Stick eines GameCube auszutauschen, ist wirklich eine klasse Sache! Wir waren vor allem auch von der unheimlich einfachen Installation und der sehr übersichtlichen Menüführung des Players beeindruckt. Selbst während diverser Testläufe gab es keinerlei Anlass zu Beanstandungen. Die Bildqualität wurde immer 1:1 und somit absolut perfekt auf den Fernsehmonitor übertragen. Vielleicht werden einige von euch weniger darüber erbaut sein, dass man für dieses Vergnügen nun doch immerhin etwa stolze 60 Euro berappen muss, aber eines ist sicher: Diese Investition lohnt sich mit Sicherheit!

KERSTIN SPRINGER

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung zum Game Boy Player

Auf **www.n-zone.de** haben wir gefragt, ob ihr euch für diese Zusatzhardware interessiert oder nicht. Hier sind eure Antworten:

INFO KURZ & KNAPP

Die wichtigsten Fragen zum Game Boy Player kurz zusammengefasst:

1. Wie viel wird diese Zusatzhardware kosten?
Der zu erwartende Preis wird bei ca. 60 Euro liegen.

2. Können alle Game-Boy-Spiele auf dem Player abgespielt werden?
Ja, ausnahmslos. Alle Game-Boy-Advance-, Game-Boy-Color- und sogar Game-Boy-Spiele laufen auf dem Player. Insgesamt könnt ihr somit weit über 1.000 in Deutschland erhältliche Module mit einem GC-Controller auf einem großen Monitor spielen.

3. In welchen Farben wird der Game Boy Player erhältlich sein?
Der Player wird zum Launch vorerst nur in Schwarz erhältlich sein, andere Farben sind aber in Zukunft nicht ausgeschlossen.

4. Ist es damit auch möglich, die Spiele via Splitscreen auf dem Monitor zu spielen?
Nein. Das wäre zwar eine wirklich tolle Sache, ist aber technisch leider nicht umsetzbar. Bisher wurde nur ein einziges Spiel – *Wario Ware* – von vornherein so konzipiert. Dieses Spiel könnt ihr auch auf dem GBA-Display per Splitscreen zocken. Bei gemeinsamer Benutzung eines Controllers könnt ihr bei diesem Spiel vier winzige Games starten, die via Splitscreen gezockt werden können.

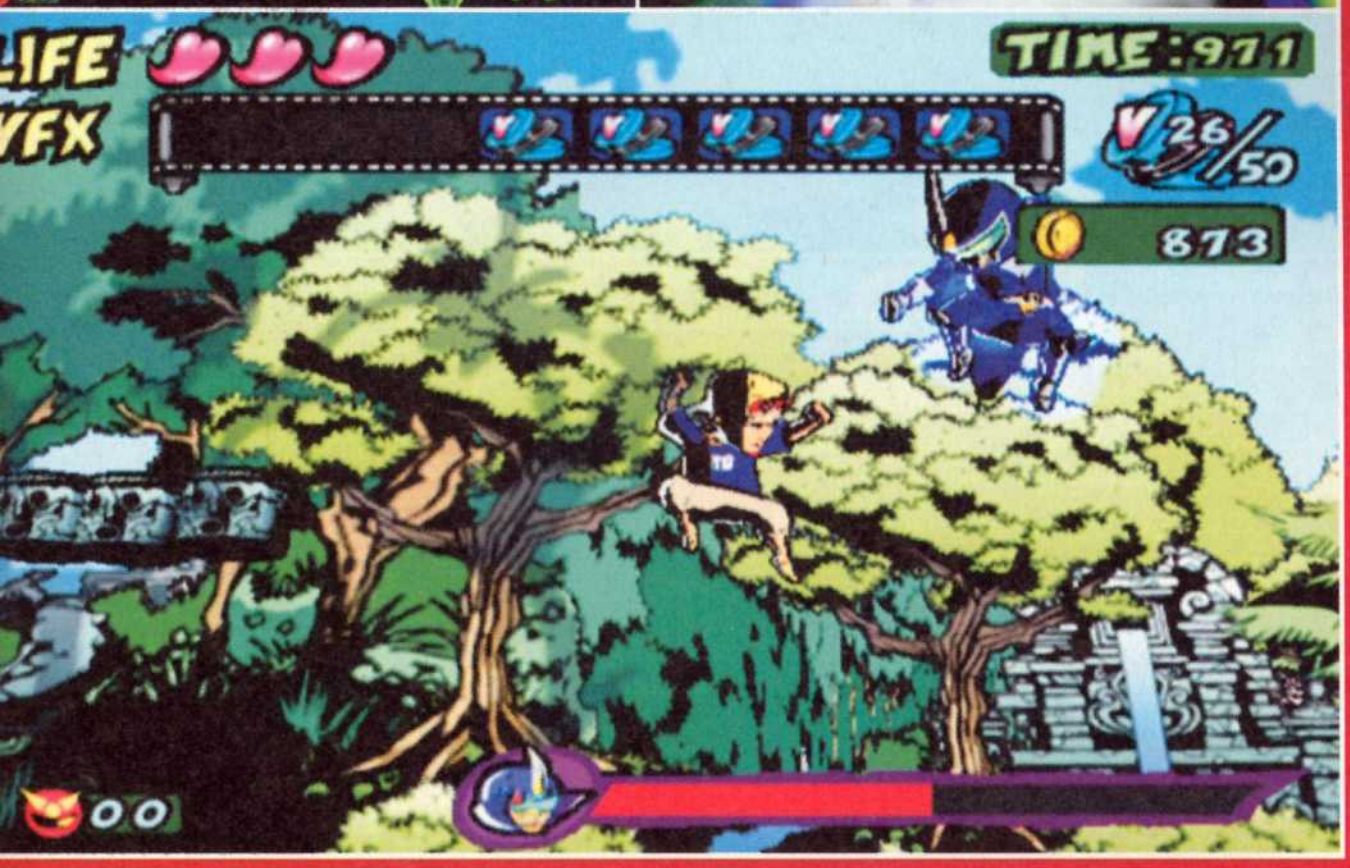
5. Benötige ich zum Spielen einen originalen Nintendo-Controller?
Nein. Die Hardware ist mit allen GameCube-Produkten kompatibel. Ihr könnt also auch Produkte von Drittherstellern verwenden.

Viewtiful Joe

Wir durften für euch diesen äußerst bizarren **Prügel-Spaß** Probe spielen.

ANSTRENGEND Nicht nur Endgegner heizen Joe ordentlich ein.

BIZARRE GEGNER Nettes Ballerinaröckchen, oder?! (links) BEAUTIFUL VIEW Die Effekte beeindrucken aufgrund der Originalität. (rechts)



ANZUG HER! Sobald ihr den ersten Endgegner besiegt habt, überlässt er euch zur Belohnung seinen „Battle Dress".

INFO ZEITSPIEL

Joes Slow-Motion-Power

Damit ihr euch vorstellen könnt, wie eine Slow-Mo-Sequenz in etwa aussieht, haben wir euch nachfolgend vier Bildsequenzen als kurzen Filmstreifen abgebildet.

SLOW-MO Mit der linken Schultertaste aktiviert ihr das Zeitlupentempo.

VORSICHT Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt, um auszuweichen.

MATRIX-STYLE Dank aktivierter Slow-Motion weicht Joe automatisch dem Geschoss aus.

GLÜCK GEHABT Das tödliche Geschoss ist knapp an Joe vorbeigeflogen.

Kurz vor Redaktionsschluss ermöglichte uns Capcom noch einen exklusiven Blick auf ihr neuestes Werk: *Viewtiful Joe* – ein sehr ungewöhnliches, aber originelles Spiel. Atsushi Inaba, der Producer von *Steel Battalion* (Xbox) und Hideki Kamiya, Produktionsleiter von *Devil May Cry* (PS2) zeichnen für Capcoms neues Werk verantwortlich. Bei *Viewtiful Joe* handelt es sich um ein 2D-Beat-'em-Up im Cel-Shading-Grafikstil. Um das Ganze optisch aufzupeppen, wurden dem Spiel zahlreiche 3D-Effekte spendiert. So sind beispielsweise die Hintergründe sowie sämtliche Objekte in 3D gehalten. Werdet ihr von einem Hubschrauber angegriffen, könnt ihr ihn bereits aus der Ferne heranbrausen sehen. Sehr witzig ist auch, dass sich der Bildschirm häufig dreht. Geht ihr beispielsweise eine Wendeltreppe hinunter, dann dreht sich der ganze Bildschirm, so dass ihr euren Charakter stets optimal im Blick habt und ihr die aufwendig gestalteten Hintergründe begutachten könnt.

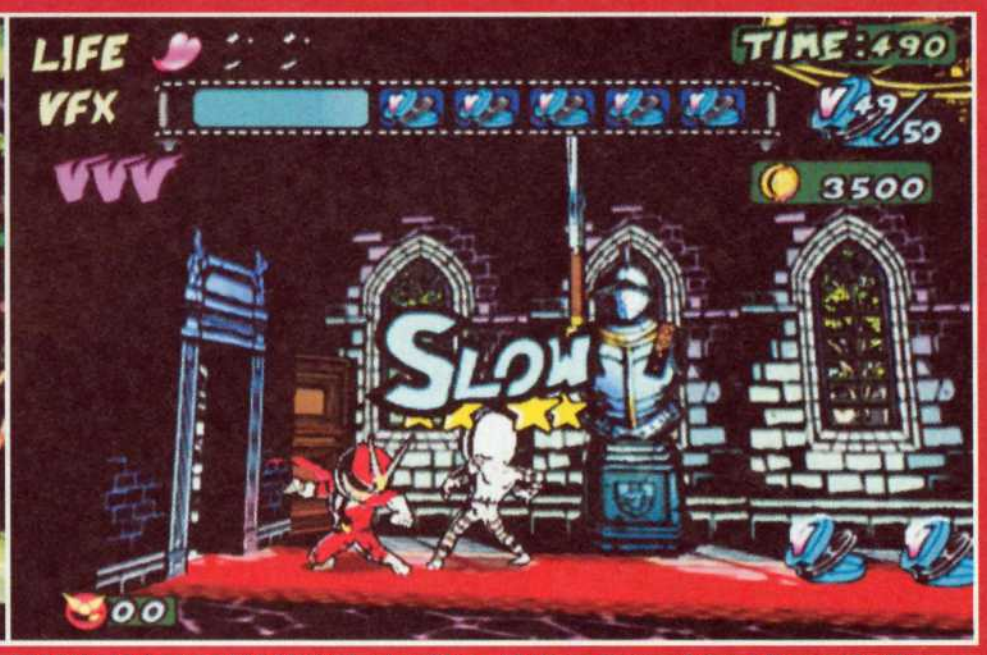
KLEINER JOE GANZ GROSS

Die Story ist noch nicht endgültig bekannt. Angeblich soll es sich bei Joe, dem Hauptdarsteller des Spiels, um einen Kinostar handeln, der an einem Action-Film bastelt. Der Film handelt davon, dass die Welt von diversen Monstern und Bösewichtern bedroht wird. Ganz wie in klassischen Kung-Fu-Filmen hat Joe einen Mentor, den ihr im Spielverlauf immer wieder trefft. Und dieser Mentor ist ein Superheld, dem Joe nacheifert! Nun spielt ihr den Film quasi live am Bildschirm mit! Schlüpft ihr in Joes Rolle, dürft ihr euch erst einmal mit Joes Moves vertraut machen. Joe kann sowohl Schlitterattacken vollführen als auch Faustschläge sowie Fußtritte am Boden und sogar in der Luft austeilen. Nachdem man einige kurios aussehende Gegner erledigt hat, folgt die erste Konfrontation mit Joes Mentor. Nur draufklopfen hilft

GLÜCKSSPIEL? Per Zeitlupe trefft ihr die richtigen Symbole.

RESPECT MY STYLE Als Super-Hero geht's dann so richtig zur Sache.

STINKNORMAL Benutzt ihr Joes Superkräfte zu lange verwandelt er sich nach kurzer Zeit wieder in einen normalen Jungen.



MACH MA LANGSAM Mithilfe der Slow-Motion-Power könnt ihr auch diesen Wirbelwind mit Leichtigkeit zur Strecke bringen.

gegen einen Superstar allerdings nicht! Habt ihr ihm oft genug im richtigen Moment eine verpasst, macht er sich vom Acker und hinterlässt euch als Belohnung seinen magischen Power-Dress. Ab hier fängt das Spiel an, wirklich abgefahren zu werden! Dank dieses Anzugs dürft ihr nämlich ab sofort den Zeitablauf beeinflussen. Drückt ihr die linke Schultertaste, werden sämtliche Bewegungen – ausgenommen eure eigenen – in Zeitlupe dargestellt. Ihr könnt euch somit weiterhin ganz normal bewegen, wohingegen alles andere im Schneckentempo abläuft. Gerät man z. B. in gegnerisches Kreuzfeuer, aktiviert man kurzerhand diese Slow-Motion-Funktion und schon wird ein Ausweichmanöver zum Kinderspiel (*Matrix* lässt grüßen!). Allerdings hält dieses Feature nur kurze Zeit an. Im oberen Bereich des Bildschirms befindet sich eure Powerleiste, die anzeigt, wie Joes Power schwindet. Ist alle Energie verbraucht, verwandelt sich „Viewtiful" Joe wieder zurück in einen ganz normalen Jungen. Dann sollte er Gegnern tunlichst aus dem Weg gehen! Aber keine Angst: Innerhalb kürzester Zeit füllt sich Joes Energie von ganz alleine wieder auf. Im weiteren Spielverlauf erhaltet ihr noch eine weitere Fähigkeit, den so genannten „Mach-Speed", der per rechter Schultertaste aktiviert werden kann. Mach-Speed ist nun genau das Gegenteil der Slow-Motion-Funktion. Hier läuft das Bildschirmgeschehen beschleunigt ab und ihr könnt gleich mehrere Gegner gleichzeitig vertrimmen, ohne dass die überhaupt mitbekommen, dass sie attackiert werden.

VIELE MINI-QUESTS

Mithilfe von Zeitlupe und Zeitraffer könnt ihr nicht nur Gegner leichter zur Strecke bringen, sondern löst damit auch diverse im Spiel integrierte Mini-Quests. So könnt ihr beispielsweise per Slow-Motion eine Slotmaschine dazu bringen, drei gleiche Symbole anzuzeigen. In Normal-Geschwindigkeit würdet ihr gar nicht erkennen, welches Symbol gerade durchgerasselt ist, in Slow-Motion ist das jedoch gar kein Problem. Oder einige Gegner wirbeln wie ein Tornado über den Bildschirm – erst in Zeitlupe seid ihr in der Lage, ihnen einen Treffer zu verpassen. Witzig ist auch, dass ihr in Slow-Motion gegnerische Pistolenkugeln und Raketen auf die Verursacher zurückschlagen könnt. Per Mach-Speed dagegen vermöbelt ihr die Gegner im Millisekundentakt oder könnt durch verursachten Wind Ventilatoren antreiben. In einem anderen Beispiel müsst ihr durch die hohe Geschwindigkeit Hitze entwickeln und einen Ofen befeuern. Wirklich witzig ist auch, dass man fast auf sämtliche Gegenstände springen kann und dem Spieler somit sehr viel Bewegungsfreiheit geboten wird. Überall in den Levels können außerdem Items gesammelt werden, um Joes Powerleiste weiter auszubauen. Das komplette Leveldesign ist vollkommen abgedreht und vermittelt durch die soundtechnische Untermalung mit Hardtrance- und Drum&Base-Klängen einen äußerst bizarren, absolut durchgeknallten Eindruck. Das Spiel soll in englischer Sprache, aber mit deutschen Untertiteln noch diesen Herbst hierzulande – vorerst exklusiv für GameCube – erscheinen. Das alles hört sich ziemlich verrückt an, macht aber jede Menge Spaß. Man darf gespannt sein, ob der Umfang des Spiels ausreichend ist und ob den Entwicklern im Spielverlauf die guten Ideen erhalten geblieben sind.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

VIEWTIFUL JOE

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.capcom.com
Spieler:	1
Termin:	3. Quartal

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

„Ideenreiches und total abgefahrenes Beat 'em Up im Cel-Shading-Look mit **rasantem Spielverlauf.**"

HIGHSCORE-JAGD Für jeden besiegten Feind erhaltet ihr zusätzliche Points, die eurem Punktekonto gutgeschrieben werden.

WER IST DER CHAMP? Am Ende eines jeden Levels wird abgerechnet. Diesmal konnte sich Joe allerdings nicht gerade mit Ruhm bekleckern.

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!

ildung: DTM Race
er Directors Cut,
03 Codemasters")

PLZ 1:
MORE SCREEN BERLIN
Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270

PLZ 2:
MEDIASTAR HAMBURG
Norddeutschlands größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637

PLZ 4:
HEIMKINO CENTER DÜSSELDORF
Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414

GROBI DÜSSELDORF
Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

HKS OBERHAUSEN
Heidstr. 21 - 23
46149 Oberhausen
Tel.:0208 / 634051

PLZ 5:
MEDIASTAR KÖLN
Friedrich-Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349

PLZ 6:
MEDIASTAR FRANKFURT
Europas größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str. 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490

PLZ 7:
SINEX STUTTGART
Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693

PLZ 8:
BEAMAX MÜNCHEN
Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155

PLZ 9:
MEDIASTAR NÜRNBERG
Wilhelm-Maisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

ÖSTERREICHS GRÖßTE HEIMKINOWELT
HEIMKINO.AT
Shopping City Süd, Top 48
A-2334 Vosendorf
Tel.: +43/1/6982317

Preiskracher
Sharp XV-Z 91 E
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis
Nur 2.799,- €

Preiskracher
Infocus X1
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP-Technik
2000:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.739,- €

Preiskracher
Sanyo PLV-Z 1
Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach Ihre Bildquelle (z.B. Spielkonsole, PC, Sat-Receiver, DVD-Player) mit einem Videoprojektor und projizieren Sie Ihre Spiele und Filme im Großformat auf eine Leinwand.

UPS-Versand und Finanzkauf möglich!

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de

Final Fantasy Crystal Chronicles

Die **berühmte Rollenspielserie** beehrt den GameCube!

DUMM GELAUFEN Der gigantische Kristall in der Dorfmitte verliert seine Kraft.

HEISS Mit einem Feuerzauber heizt ihr den Gegnern ein.

KAMPFGEIST Viele Monster aus der FF-Serie gibt es auch auf dem GC.

Mittlerweile gibt es bereits einen Haufen Fakten zu Squares Rollenspiel-Debüt für den GameCube. Der Untertitel *Crystal Chronicles* passt sehr gut zur Geschichte des Spiels. In jeder Stadt und in jedem Dorf gibt es einen gigantischen Kristall, der die Menschen vor dem Bösen beschützt, welches das Land überflutet. Die Power der Kristalle ist jedoch nicht endlos und muss jedes Jahr durch die Milra-Tropfen erneuert werden. Milra wird jedoch nur von den sehr seltenen Milra-Bäumen produziert. Und so formen einige Leute aus dem Dorf eine Kristall-Karawane und machen sich auf die Suche nach den Milra-Bäumen, welche über die ganze Welt verteilt sind. Unglücklicherweise sind diese seltenen Bäume häufig nur in tiefen Höhlen voller Monster zu finden, so dass die Kristall-Karawane auf ihrer Mission viele Kämpfe austragen muss. Da jeder Baum jedoch nur einige wenige Milra-Tropfen hervorbringt, muss die Truppe viele Milra-Bäume finden. Die Kristall-Karawane besteht aus bis zu vier Spielern. Jeder Spieler kann seinen Charakter aus vier Rassen wählen.

CHARAKTERFRAGE

Die Cravat sind freundliche und warmherzige Leute, die nicht gerne kämpfen. Selbst in größter Gefahr streben sie eine friedvolle Lösung an. Die Selki halten sich für die Größten und tragen gerne geklaute Sachen. Sie sind sehr schnell und fast jeder wird zu einem Dieb. Die Yuuk stellen eine mysteriöse vogelähnliche Rasse dar, die ihre Gesichter unter merkwürdigen Helmen verbergen. Sie sind sehr intelligent und geben gute Magier ab. Die Rilty sind von der Körpergröße her die kleinste Rasse. Allerdings sollte man sie nicht nach ihrer Größe beurteilen, denn die Rilty tragen wahres Kriegerblut in ihren Adern und sind exzellente Kämpfer. Sie sind sehr besonnen und cool, so dass sich in ihren Reihen auch gute Händler finden.

Während der Reise muss einer der Spieler den Milra-Käfig tragen. Der Käfigträger kann sich

nicht selbst verteidigen und muss von den anderen Teammitglieder beschützt werden. Ihr könnt jederzeit bestimmen, welche Person den Milra-Käfig tragen soll – der Spieler, der ihn trägt, ist allerdings immer an der Spitze der Truppe und bestimmt die Wegrichtung.

MAGISCHE ELEMENTE

Eure Lebensenergie wird durch rote Herzen am Bildschirmrand angezeigt, somit gibt es keine Hit-Points als solche. Während des Abenteuers wird der Spieler stärker und die Anzahl der Herzen erhöht sich. Mittels Heilzauber oder magischer Tränke kann man verlorene Lebensenergie wieder auffüllen. Die Magie ist ein bedeutender Teil des Spiels und es ist möglich, mithilfe von speziellen magischen Kristallen verschiedene Arten von Zaubersprüchen zu kreieren. Es gibt zwei Typen von Kristallen: die Haupt-Kristalle und die Sub-Kristalle. Die Haupt-Kristalle bestimmen den Zaubertyp, während die Sub-Kristalle den Spruch modifizieren. So bedeutet beispielsweise der Spruch „Feuer" (Haupt-Kristall) + „Alle" (Sub-Kristall), dass man eine Feuer-Attacke auf alle Gegner ausführt. Ein anderer Spruch wäre „Schneesturm" (Haupt-Kristall) + „Homing" (Sub-Kristall) – dieser Spruch würde dazu führen, dass ein Schneesturm den Gegner verfolgt, auch wenn dieser versucht zu entkommen. Die Haupt- und Sub-Kristalle findet man in Schatzkisten, welche in den verschiedenen Dungeons herumstehen, oder von Gegnern, die diese fallen lassen. Viele der berühmten *Final Fantasy*-Monster haben den Sprung in *Crystal Chronicles* geschafft. Neben den Standard-Kämpfen wird es auch eine Reihe von Boss-Kämpfen geben. Ein Hauptfeature von *Final Fantasy Crystal Chronicles* ist, dass im Mehrspieler-Modus jeder Spieler seinen GBA als Controller nutzen kann. So lässt sich mit dem GBA eine Karte aufrufen, auf der ihr die Positionen sämtlicher Mitspieler erkennen könnt. Auf dem Handheld erkennt ihr auch den Status der Mitspieler und könnt auf Briefe von Personen antworten, die ihr im Lauf des Spiels einmal kennen gelernt habt. Außerdem bestimmt ihr auf dem GBA, welche Art von Kristallen ihr bei Zaubersprüchen einsetzen wollt. In Japan wird *Final Fantasy Crystal Chronicles* am 18. Juli erscheinen. Wir sind jedenfalls sehr zuversichtlich, dass Squares neuer Titel das wohl beste Rollenspiel auf dem GameCube werden wird.

WARREN HARROD/FABIAN SLUGA

BATTLE Die Party kämpft gegen ein Schlangenwesen.

BEOBACHTUNG Vier Abenteurer der Karawane begutachten den Kristall in der Dorfmitte.

ÜBERSICHT Auf der Weltkarte erkennt ihr, wo ihr als Nächstes hinmüsst.

VORBEREITUNGEN Einer der Dorfältesten präpariert den Kristall-Käfig.

DIE KARWANE ZIEHT WEITER Eine merkwürdige blaue Kreatur zieht den Wagen der Karawane.

VORSCHAU

FINAL FANTASY: CC

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square
Internet:	www.square.co.jp
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Sehr vielversprechendes Rollenspiel, welches an gute alte Secret-of-Mana-Zeiten erinnert!"

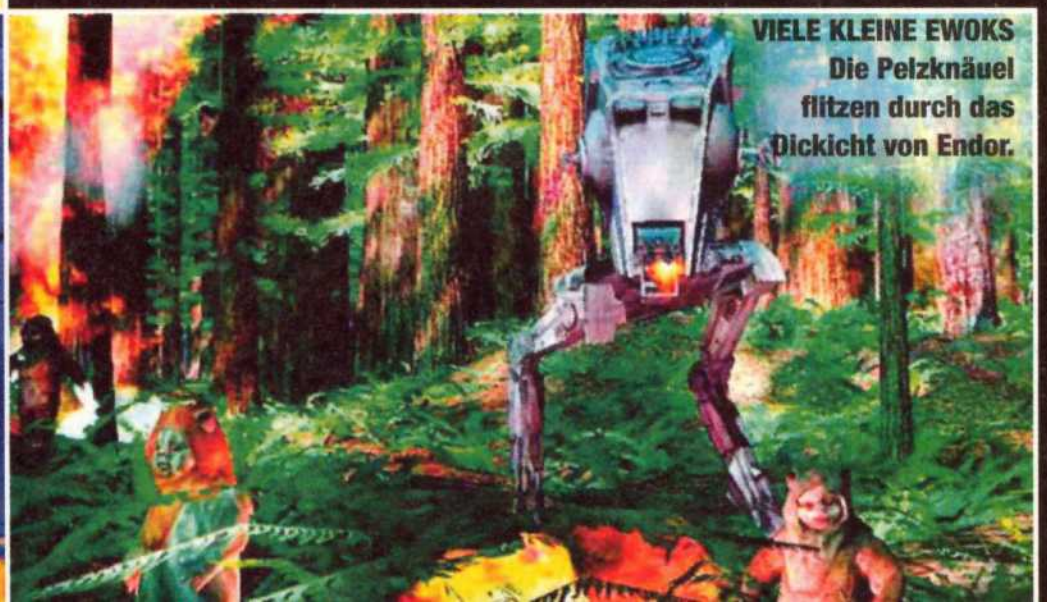
Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike

Zoff im Universum! Die Rebellen nehmen erneut den Kampf gegen das Imperium auf.

TROOPER Diese Zwei haben es in der Hitze des Gefechtes richtig eilig.

Als der GameCube letztes Jahr am 3. Mai offiziell in ganz Europa erschien, war die Flut an Toptiteln sehr groß und für jeden Geschmack etwas dabei. Für Action-Fans hatte der GameCube zum Start einen besonderen Leckerbissen parat. *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* überzeugte mit einer absolut bombastischen Sound- und Grafikkulisse. Erstklassige Spielbarkeit und eine perfekte *Star Wars*-Atmosphäre machten diesen Titel zum Dauerbrenner. Eine Wertung von satten 90 Prozent ist Beweis genug dafür, dass die deutschstämmige Entwicklerschmiede Factor 5 superbe Arbeit geleistet hat. Wen wundert es, denn die begabten Programmierer ha-ben schon in der Vergangenheit für diverse Highlights (*Super Turrican* auf dem Super Nintendo, *Star Wars: Rogue Squadron* für Nintendo 64) gesorgt. Noch vor der E3 gewährten die Entwickler der Leserschaft erste Einblicke in *Star Wars Rogue Squadron*

GRUSS VOM GETRIEBE Bei diesem Anblick rollen sich jedem Mechaniker die Zehennägel auf.



VIELE KLEINE EWOKS Die Pelzknäuel flitzen durch das Dickicht von Endor.

WO BITTE GEHT'S ZUM TODESSTERN? Die obligatorischen Luftkämpfe sind wieder mit dabei.

AM SEIDENEN FADEN Gleich ist es aus mit dem blechernen Monstrum.

III: Rebel Strike in Form von Screenshots und einigen interessanten Informationen. Ein Teil der epischen Schlacht soll auf der Ober-fläche des unwirtlichen Eisplaneten Hoth stattfinden und viele abwechslungsreiche Kampfmöglichkeiten bieten. So wird man nicht nur mit den bekannten Gleitern haarscharf über die Schneedecke rauschen, sondern auch auf der Oberfläche direkt unterwegs sein. Ein weiterer Schauplatz des rebellischen Kampfes gegen das dunkle Imperium wird der Planet Endor sein. Die Heimat der kleinen, schnuckeligen Ewoks bietet einigen Raum für schnelle und fordernde Renneinlagen mit den imperialen Speeder-Bikes. Das Effektfeuerwerk legt in den inneren Korridoren des Todessterns noch einmal einen Zahn zu. Hier ist man in bewährter Third-Person-Perspektive unterwegs und zerlegt alle möglichen Truppen sowie auch die Einrichtung.

DIE MACHT IST MIT DIR UND DIR UND DIR

Als besonderes Schmankerl für alle *Star Wars*-Fans gab Factor 5 sogar bekannt, dass man im neuesten Teil auch zu zweit in die Schlacht ziehen kann. Es werden mehrere Zweispieler-Modi vorhanden sein. Der mit Abstand interessanteste wird allerdings der kooperative Zweispieler-Modus sein. Wie sehr haben wir uns darauf gefreut, dem Imperium zu zweit in hitzigen Gefechten eines vor den Latz zu knallen. Wir dürfen gespannt sein, denn grafisch macht *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike* auf jeden Fall schon Lust auf mehr. Werden die ganzen spielerischen Aspekte in gewohnt hoher Factor-5-Qualität umgesetzt, steht uns das beste *Star Wars*-Spiel aller Zeiten bevor.

UDO CRNJAK

INFO BESETZUNG

Dein AT-ST, mein AT-ST

Zum ersten Mal könnt ihr auch feindliche Vehikel übernehmen.

Factor 5 legt sich bei der Entwicklung zum Nachfolger von *Rogue Squadron II* mächtig ins Zeug. Neben einem kooperativen Zweispieler-Modus soll es sogar möglich sein, während der Kämpfe feindliche Gerätschaften zu übernehmen, um deren Feuerkraft für eigene Zwecke zu missbrauchen. So weit ein sehr interessantes Feature, bleibt nur noch abzuwarten, welche imperialen Geräte man übernehmen kann. Bisher ist nur der AT-ST bekannt.

REBELL Auf Endor kann man sich AT-STs „ausleihen".

VORSCHAU

STAR WARS ROGUE LEADER

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Factor 5
Internet:	www.lucasarts.com
Spieler	1-2
Termin	4. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Die Macht sei mit Factor 5. Das **beste Star-Wars-Spiel** aller Zeiten kommt schon bald auf uns zu. "

CHEWBACCA RULEZ Im Todesstern kann der pelzige Hüne so richtig rebellieren.

SPEEDRAUSCH Bei diesen Renneinlagen ist schnelles Reagieren überlebenswichtig.

ENDLICH ZU ZWEIT Der kooperative Modus könnte mit Sicherheit sehr spaßig werden.

REITAUSFLUG AUF HOTH Mit einem Tauntaun kann man dieses Mal auch gegen das Imperium kämpfen.

NEU Erstmals werden zwei Charaktere auf einem Kart Platz nehmen.

MARIO TEILT AUS Bowser dürfte sich über die Bananenschale nicht freuen.

Mario Kart Double Dash

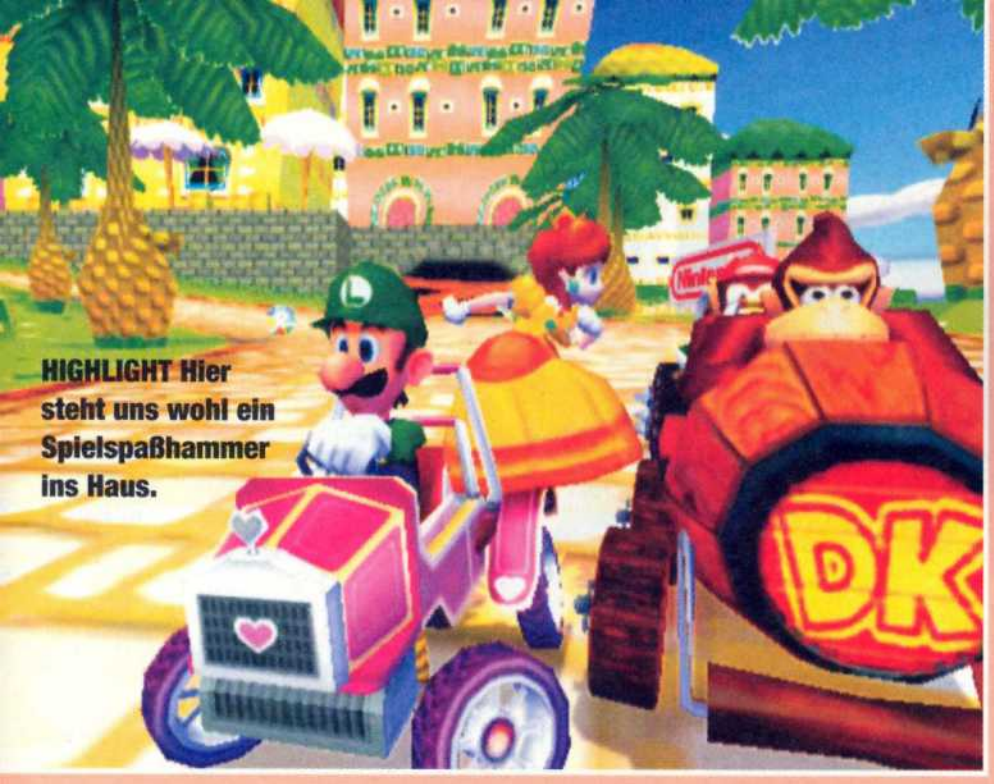
Das vielleicht beste Multiplayer-Game aller Zeiten kehrt endlich zurück und verspricht mehr Spielspaß denn je!

FIES Mario setzt zu einer kleinen Gemeinheit gegen Paratroopa an.

Endlich gibt es erste Bilder und Infos zum neuen *Mario Kart*-Spiel für den GameCube. Und das gezeigte Material ist in vielerlei Hinsicht geradezu revolutionär! Demnach soll es 16 spielbare Charaktere geben plus diverse versteckte Charaktere. Neben den üblichen Splitscreen-Modi soll es via Breitbandadapter möglich sein, zwei GameCubes miteinander zu verbinden und bis zu acht Spieler an dem Multiplayer-Vergnügen teilhaben zu lassen. Eine Online-Unterstützung wird der Titel, allen Gerüchten zum Trotz, anscheinend doch nicht bieten. Spielerisch verspricht *Mario Kart Double Dash* noch mehr Spaß als die Vorgänger vom SNES und Nintendo 64. Zwar rast man immer noch mit einem Kart um die Kurven und versucht, mit diversen Extras die sieben Konkurrenten zum Verzweifeln zu bringen, aber erstmals werden zwei Charaktere auf einem Kart Platz nehmen.

DOPPELTER FUN

Während der eine Charakter das Kart steuert, heckt der zweite Charakter alle nur erdenklichen Gemeinheiten aus, um der Konkurrenz das Leben schwer zu machen. Dazu stehen dem zweiten Charakter sechs normale sowie acht charakterspezifische Items zur Verfügung. Um welche Items es sich handelt, stand zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses leider noch nicht fest. Auf den Screenshots erkennt man jedoch, dass die Schildkröten-Panzer sowie die Bananen-Schalen wieder mit von der Partie sind. Es ist jederzeit möglich, die Charaktere zu wechseln.



Dies verspricht erstens deutlich mehr Abwechslung als bei den Vorgängern und zweitens mehr taktische Spielereien. Denn ihr müsst euch entscheiden, wann ihr auf welchem Streckenabschnitt welchen Charakter wo sitzen haben wollt, um eure Items bestmöglich auszunutzen.

SPIELSPASS-GRANATE

Darüber hinaus sollen die Kurse deutlich dynamischer sein und mehr Berge, spektakulärere Kurven sowie eine größere Interaktivität bieten. Der Mehrspieler-Modus war schon immer das Herzstück von *Mario Kart* und dank des neuen Achtspieler-Modus dürfte *Mario Kart Double Dash* Multiplayer-Spaß in bislang unbekannten Dimensionen bieten. Jedoch scheint es nur möglich zu sein, zwei GameCubes miteinander zu verbinden. Eine Achtspielersession, bei der jeder Spieler seinen eigenen GameCube sowie Fernseher besitzt, scheint nicht zu funktionieren. Auch wenn der Titel offiziell keine Online-Duelle ermöglicht, werden findige Programmierer sicher einen Weg finden, wie man mit dem Breitbandadapter über das Internet spielen kann. Grafisch haben uns die ersten Screenshots bislang nicht besonders begeistert, denn auf den ersten Blick scheint die GC-Version keinen großen Sprung gegenüber der Nintendo-64-Fassung gemacht zu haben. Allerdings lassen wir uns gerne eines Besseren belehren. Nichtsdestotrotz verspricht *Mario Kart Double Dash* enormen Spielspaß und wir können es jetzt schon kaum erwarten, unsere Hände an eine spielbare Version zu legen. Erwartet weitere Infos in der nächsten Ausgabe, wenn wir das Spiel auf der E3 einem Check unterzogen haben.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

MARIO KART DOUBLE DASH

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-8
Termin:	3./4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Der Vater aller Fun-Racer kehrt zurück und bietet **viele Neuerungen!** Hier erwartet uns ein Mega-Hit!"

INFO ALLE CHARAKTERE

Auswahl satt!

Nintendo integriert 16 Charaktere!

Darüber hinaus wird es noch versteckte Fahrer geben. Hier die bisher bekannten Charaktere.

- Mario
- Luigi
- Peach
- Daisy
- Baby Mario
- Baby Luigi
- Yoshi
- Birdo
- Wario
- Waluigi
- Donkey Kong
- Diddy Kong
- Bowser
- Bowser Jr.
- Koopa
- Paratroopa

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

NEUE ADRESSE !! Ladenlokal
Essen City
HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe IKEA/CINEMAX
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELOADER nur 27,95
TOPHITS je 54,95

JETZT DIE TOPTITEL (Vor)BESTELLEN !!!

TOPHIT !! BURNOUT 2 deutsch 57,95
MORTAL KOMBAT ab 18 JAHRE !!! MORTAL KOMBAT V PAL uncut (18) 59,95 Lösungsbuch engl. 25,00
TOPHIT !! Resident Evil Zero RESIDENT EVIL ZERO PALuncut(16) 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95 weitere RE-Teile Lieferbar

TOPHIT !! ENTER MATRIX deutsch Texte 57,95
TOPHIT !! Skies of Arcadia Legends deutsch 49,95
TOPHIT !! RED FACTION 2 dt. 57,95 PALuncut 59,95

TOPHIT !! HUNTER PAL uncut 59,95
Lösungsbuch dt. 14,95 ZELDA WIND WAKERS LIM.Special Edition inkl BONUS DISKs solange Vorrat reicht! Special Edition 59,95 Lösungsbuch dt. 14,95
TOPHIT !! SONDERPREIS TUROK EVOLUTION engl.PALuncut (18) 29,95 Lösungsbuch dt. 14,95

IKARUGA dt. 49,95
NBA Street 2 dt. 54,95
Phantasy Star Onl. dt: 57,95
BALDUARS GATE dt. 54,95
BARABARIAN PAL 54,95
BLOOD OMEN 2 PAL 49,95
HITMAN 2 PAL Juni
Doshin the GIANT dt. 29,95
Herr Ringe Zwei Türme 57,95
SW Jedi Outcast 2 PAL 54,95
Time Splitters 2 PAL 29,95
VEXX dt. 57,95

Conf.DesertStorm 57,95
JETZT VORBESTELLEN !!! ab JUNI
SPLINTERCELLdt. 57,95

XBOX Tophits
P.Dragoon Orta 57,95
YAGER dt. 57,95
DoA Beach V. 57,95
IndianaJones 57,95

PS2 TOPHITS
MarkofKri PAL 59,95
TombRaider 4 57,95
MATRIX PAL 57,95

Memory Card 251 org. 29,95
Memory Card 1019 Bl. 29,95
DIE HARD VEND. uncut 62,95
Eter.Darkness (Topppreis) 29,95
Ghost Recon PAL 59,95
Smash Bros Melee dt. 29,95
PIKMIN dt. 29,95
Wave Racer dt. 29,95
ResidentEVIL (Topppreis) 49,95
LOST KINGDOMS 2 dt. 57,95
Medal of Honor dt. 54,95
NBA / NHL2K3 dt. je. 57,95
MERCEDES RACER dt. 57,95
Summoner 2 dt. 57,95
ISS 3 dt. 57,95

Gameboy Advance
GAMEBOY PLAYER Juni
ZELDAFourSwords dt. 39,95
DOOM 2 PAL 39,95
YUGIOH dt. 34,95
Phantasy Star dt. 39,95
MORTALKOMBAT V 42,95
LUNAR 59,95

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
ACHTUNG: NEUE ADRESSE : HELMUT-KÄUTNER-STR. 13 - ESSEN CITY NAHE IKEA
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Ikaruga	Infogrames	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Infogrames	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE

Nintendo sorgt wie immer für genügend Abwechslung: Sogar nachts dürft ihr euch aufs Snowboard schwingen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Trendsport

BLACK & BRUISED

Voll auf die Ömme! Die Charakteranimationen sehen tatsächlich äußerst witzig aus.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	13. Juni
Genre:	Boxen

DEAD PHOENIX

Die Mischung aus *Reign of Fire*, *Pilot Wings* und *Lylat Wars* wurde leider gecancelt. Schade!

Hersteller:	Capcom
Termin:	-
Genre:	Action

DEF JAM VENDETTA

Aufgrund der Terminverschiebung hat es dieser Titel leider nicht mehr rechtzeitig in unser Testlabor geschafft.

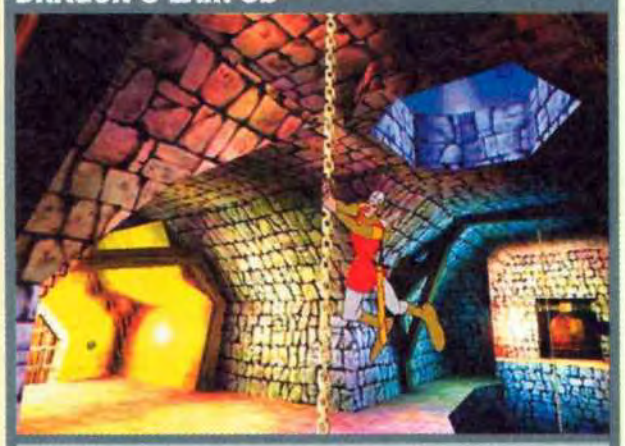
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	20. Juni
Genre:	Wrestling

DOWNTOWN RUN

Acht verschiedene Spielmodi verspricht Ubi Soft, der Release steht allerdings noch nicht eindeutig fest.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2003
Genre:	Rennspiel

DRAGON'S LAIR 3D



Als Ritter Dirk the Daring könnt ihr in über 20 Locations Drachen und anderen Kreaturen zeigen, wo's lang geht.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Juni
Genre:	Action

F1 2002 CAREER CHALLENGE

Euer Ruf als Fahrer wird euren Karriereverlauf bestimmen. Langzeitmotivation ist hier auf jeden Fall geboten.

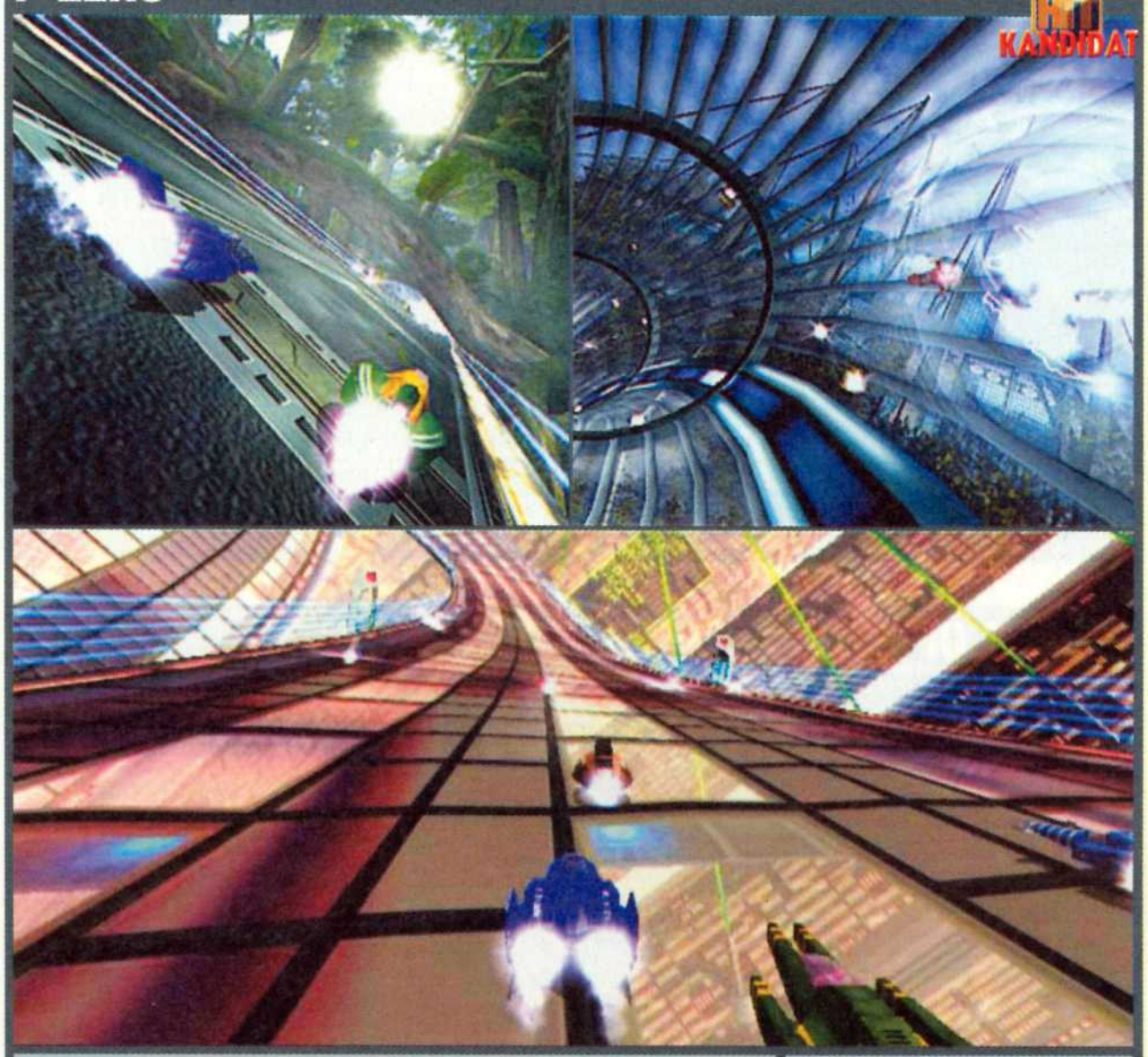
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	13. Juni
Genre:	**Rennspiel**

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Auf den Seiten 26 bis 27 findet ihr eine Vorschau zum ersten *Final Fantasy*-Abenteuer auf dem GC.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	**Rollenspiel**

F-ZERO



Sega und Nintendo tüfteln an einem echten Schmankerl für High-Speed-Fanatiker. 2.000 km/h schnelle Gleiter verlangen euch auf futuristischen Strecken euer ganzes Können ab.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rennspiel

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

Wann man jetzt endlich als Kapitän Rhama seine Arme um die holde Maid schlingen darf, ist noch ungewiss.

Hersteller:	Virgin Interactive
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

GLADIUS

Edelschmiede Lucas Arts lässt uns wahrscheinlich erst ab August das alte Rom aufmischen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	August
Genre:	**Rollenspiel**

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
SpongeBob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Infogrames	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Infogrames	81%
Sonic Mega Collection	Infogrames	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Infogrames	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Infogrames	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Infogrames	81%
Super Monkey Ball 2	Infogrames	84%

Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Infogrames	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Infogrames	82%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Yu-Gi-Oh! Das Dunkle Duell	Konami	59%
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	Konami	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Infogrames	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Infogrames	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%

AMERICAN SPORT

Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA 2K3	Infogrames	85%
NFL 2K3	Infogrames	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Ob Tobias Rieper alias „Hitman" dem Protagonisten Fisher gefährlich werden kann, bleibt abzuwarten.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Ende Juni
Genre:	**Action-Adventure**

KILLER 7

Der Cel-Shading-Look erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Gerade für ältere Spieler interessant!

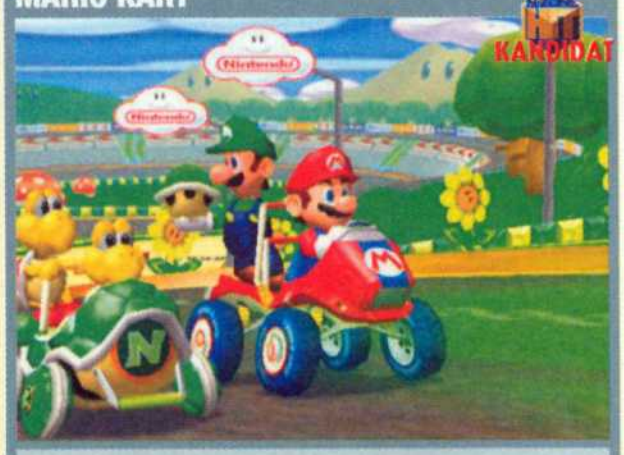
Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	**Action-Adventure**

MARIO GOLF

Uns bleibt nichts anderes übrig, als auf die Nintendo-Highlights geduldig zu warten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Sport**

MARIO KART



Zur Freude vieler Nintendo-Fans gibt es endlich zum Nachfolger des N64-Racers ein paar spärliche Bilder.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Rennspiel**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Unschwer zu erkennen: Die Entwickler geben sich sehr viel Mühe, die Umgebungen aufwendig und detailliert zu gestalten. Das Zusammenspiel von Licht und Schatten beeindruckt!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

PIKMIN 2

Bis ihr Olimar wieder zu Gesicht bekommt, könnt ihr euch vorher noch ausgiebig mit Mario & Co. beschäftigen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Quartal
Genre:	Strategie

RED FACTION II

Die gebotenen Lichteffekte lassen auf ein gutes Spiel hoffen. Ein exaktes Datum steht aber noch nicht fest.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Juni
Genre:	Ego-Shooter

RESIDENT EVIL 4

Das verschärfte Jugendschutzgesetz wird man hoffentlich bei der Entwicklung berücksichtigen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Nur ein Remake? Udo hat sich die überarbeitete Dreamcast-Fassung in dieser Ausgabe zur Brust genommen.

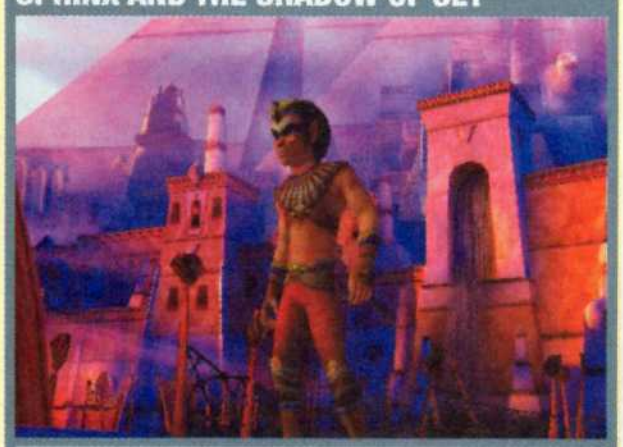
Hersteller:	Infogrames
Termin:	22. Mai
Genre:	Rollenspiel

SPEED KINGS

Um euch an riskanten Slides unter LKWs hindurch zu versuchen, müsst ihr euch noch etwas gedulden.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	6. Juni
Genre:	Rennspiel

SPHINX AND THE SHADOW OF SET



Dieses Third-Person-Action-Adventure wird euch in das alte Ägypten entführen. Sieht vielversprechend aus!

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Oktober
Genre:	Action-Adventure

STARCRAFT GHOST

Euch erwarten erbitterte Kämpfe mit abgefahrenen Monstern in aufwendig gestalteten Umgebungen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

Der Nachfolger bekommt extra eine weitere, zusätzliche Spielvariante – den Shoot-Bubble-Modus – spendiert.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Mitte September
Genre:	Action

NHL 2K3	Infogrames	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Infogrames	89%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Infogrames	85%

WRESTLING

Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

MAI

Titel	Genre	Termin
Burnout 2: Point of Impact	Rennspiel	9. Mai
Castleween	Jump & Run	28. Mai
Disney Sports Basketball	Sport	30. Mai
Enter the Matrix	Action-Adventure	15. Mai
Ikaruga	Action	8. Mai
ISS 3	Fußball	30. Mai
NBA Street Vol. 2	American Sport	5. Mai
Skies of Arcadia Legends	Rollenspiel	22. Mai
Top Angler	Simulation	30. Mai
WWE Crush Hour	Rennspiel	23. Mai
Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	2. Mai

JUNI

Titel	Genre	Termin
Black & Bruised	Boxen	13. Juni
Def Jam Vendetta	Wrestling	20. Juni
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Juni
F1 Career Challenge	Rennspiel	13. Juni

Freestyle MX	Trendsport	Juni
Hitman 2: Silent Assassin	Action-Adventure	Ende Juni
Megaman Network Transmission	Rollenspiel	20. Juni
Red Faction II	Ego-Shooter	Mitte Juni
Speed Kings	Rennspiel	6. Juni
SX Superstar	Rennspiel	27. Juni
The Hulk	Action	13. Juni
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	5. Juni
VIP	Action-Adventure	26. Juni
V-Rally 3	Rennspiel	26. Juni
Wario World	Jump & Run	27. Juni

JULI

Titel	Genre	Termin
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	10. Juli
Lotus Challenge	Rennspiel	Mitte Juli
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	18. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Gladius	Rollenspiel	August
P.N.03	Action	Ende August
XGRA	Rennspiel	22. August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Super Bust-A-Move all Stars	Action	Mitte September
XIII	Ego-Shooter	15. September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Finding Nemo	Action-Adventure	Mitte Oktober
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Oktober
Sphinx and the Shadow of Set	Action-Adventure	Mitte Oktober
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	November

2003

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	3. Quartal
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	2003
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	2003
Dead Phoenix	Action	4. Quartal
Downtown Run	Rennspiel	2003
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	4. Quartal
Frogger Beyond	Jump & Run	2003
F-Zero	Rennspiel	3. Quartal
Galleon: Island of Mystery	Action-Adventure	2003
Killer 7	Action-Adventure	4. Quartal
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
Mario Golf	Sport	3. Quartal
Mario Kart	Rennspiel	3. Quartal
NBA Jam 2004	Sport	4. Quartal
Pikmin 2	Strategie	4. Quartal
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	4. Quartal
Project BG&E	Action-Adventure	2003
Starcraft Ghost	Action-Adventure	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Action	2. Quartal
Tomb Raider: Angel of Darkness	Action-Adventure	2. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six	Ego-Shooter	2003
Viewtiful Joe	Beat 'em Up	4. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

THE HOBBIT

Als Hobbit Bilbo Beutlin begegnet ihr Elfen und müsst Trolle, Orks, Wölfe oder monströse Spinnen erledigen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	3. Quartal
Genre:	Action Adventure

THE HULK

Bald dürft ihr in die grüne Haut von Bruce Banner schlüpfen und sogar Panzer in den Erdboden stampfen.

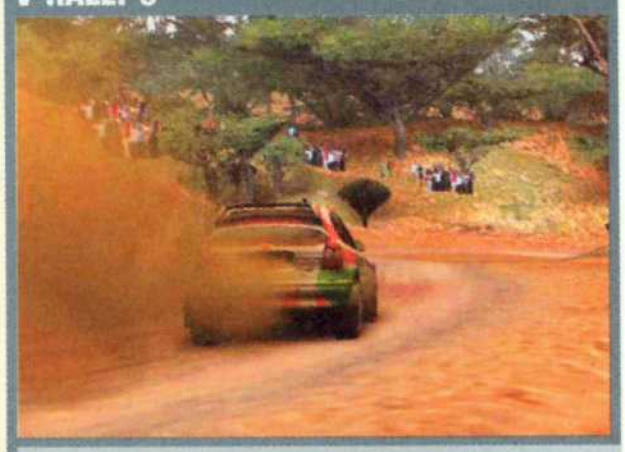
Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	13. Juni
Genre:	Action

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Ubi Soft hat es sich anders überlegt: Fisher schleicht erst im Juni auf den Würfel. Den Test gibt's trotzdem!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	5. Juni
Genre:	Action-Adventure

V-RALLY 3



Grafikeffekte, wie Regentropfen auf der Windschutzscheibe, und viele Animationen am Streckenrand erwarten euch.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	26. Juni
Genre:	Rennspiel

VIEWTIFUL JOE

Für diese Ausgabe hat uns Capcom einen exklusiven Blick auf die Cel-Shading-Prügelei ermöglicht.

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

WARIO WORLD

Wario wird auf unzählige, seltsame Gegner treffen. Die Löcher rücklinks dieser Kreatur verheißen nichts Gutes.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	27. Juni
Genre:	Jump & Run

XIII

Action für bis zu vier Spieler. Laut den Entwicklern sollen alle Gegenstände im Spiel als Waffe einsetzbar sein.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	15. September
Genre:	Ego-Shooter

XGRA

Über 25 Waffen sollen die Highspeed-Jagd noch abwechslungs- und actionreicher gestalten.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	22. August
Genre:	Rennspiel

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

Seid ihr Meister taktischen Geschicks? Der zweite Teil wird eure strategischen Fähigkeiten aufs Äußerste reizen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

DRAGON BALL Z: DAS ERBE DES GOKU 2

Ihr fandet den ersten Teil zu kurz? Der Nachfolger hat mindestens die dreifache Gameplaydauer zu bieten.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	26. Juni
Genre:	Action

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Fans der Serie haben's schwer: Es gibt noch immer keine neuen Informationen über dieses Handheld-Highlight.

Hersteller:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN 2

Die Spannung steigt! Grafisch macht die japanische Version auf jeden Fall einen sehr guten Eindruck.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rollenspiel

POKÉMON RUBIN & SAPHIRE

Pokémon-Garage: Sogar eine GC-Version wird es geben, die euch die Verwaltung eurer Schützlinge ermöglicht.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	25. Juli
Genre:	Rollenspiel

ROCK 'N' ROLL RACING

Hier dürft ihr eure Kisten aufmotzen und euch heiße, mit rockigem Sound unterlegte Rennen liefern.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	26. Juni
Genre:	Rennspiel

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Um mit Sam in elf Missionen eintauchen zu können, müsst ihr nun doch noch bis Juni warten.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	5. Juni
Genre:	Action-Adventure

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

MAI

Titel	Genre	Termin
Bratz Dolls	Tanzspiel	8. Mai
Castlevania: Aria of Sorrow	Action-Adventure	9. Mai
Castleween	Jump & Run	28. Mai
Disney Sports Basketball	Sport	30. Mai
Disney Sports Snowboarding	Trendsport	23. Mai
GT Advance 3: Pro Concept Racing	Rennspiel	10. Mai
Pro Beach Soccer	Fußball	28. Mai
The Revenge of Shinobi	Beat 'em Up	22. Mai
Tom & Jerry: Infurnal Escape	Action	8. Mai
Wario Ware	Nintendo	23. Mai

JUNI

Titel	Genre	Termin
Battlebots	Action	20. Juni
Disney Sports Motocross	Sport	13. Juni
Disneys Prinzessinnen	Jump & Run	27. Juni
Donkey Kong Country	Nintendo	6. Juni
Dragon Ball Z – Das Erbe des Goku 2	Action	26. Juni
Iridion 3D 2	Action	13. Juni
King of Fighters EX 2	Beat 'em Up	20. Juni
Megaman Battle Network 3	Action	20. Juni
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	26. Juni
Stuntman	Rennspiel	19. Juni
The Hulk	Action	13. Juni
Tom Clancy's Splinter Cell	Action	5. Juni
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	5. Juni

JULI

Titel	Genre	Termin
Disney's Magical Adventure 2	Jump & Run	Juli
Pokémon Ruby & Saphire	Rollenspiel	25. Juli
Top Gear Rally	Rennspiel	Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Ice Nine	Action	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King	Action-Adventure	Mitte September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	September
Kirby	Action	September
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	Mitte September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	Oktober
Findet Nemo	Action-Adventure	Mitte Oktober

2003

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	3. Quartal
Aliens vs. Predator	Action	2003
Blackthorne	Action	3. Quartal
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	4. Quartal
Golden Sun 2	Rollenspiel	3. Quartal
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak	Nintendo	2003
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	2003
Power Rangers Ninja Storm	THQ	Mitte November
Super Mario Advance 4	Jump & Run	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
Wario Ware	Geschicklichkeit	2. Quartal

CHART ATTACK

Macht mit beim Gewinnspiel!

Gestaltet unsere Charts mit und gewinnt einen GBA SP inklusive *Metroid Fusion*! Wir wollen von euch wissen, welche Games ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht! Schickt uns einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon mit euren Top 5, vergesst aber nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern das jeweilige System (GC, GBA, N64, GBC) anzugeben. Gebt bitte in eurer Most-Wanted-Liste Titel an, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder schreibt uns eine SMS mit dem Inhalt „nzmostwanted Titel System“ oder „nzcharts Titel System“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) * Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

In Zusammenarbeit mit **Nintendo** verlosen wir unter allen Teilnehmern einen GBA SP mit *Metroid Fusion*.

Teilnahmeschluss ist der 3. Juni. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie von Nintendo sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	Metroid Prime	GC	94%	1
2. 6	Super Mario Sunshine	GC	91%	7
3. WE	Zelda: Ocarina of Time	N64	97%	42
4. 1	Super Smash Brothers Melee	GC	85%	11
5. 4	Resident Evil Zero	GC	89%	2
6. WE	Golden Sun	GBA	85%	12
7. WE	FIFA 2003	GC	84%	4
8. NEU	Phantasy Star Online	CG	82%	1
9. NEU	Star Wars Jedi Knights 2	GC	83%	1
10. 2	Star Fox Adventures	GC	91%	4

PLATZ 1: Metroid Prime

PLATZ 2: Super Mario Sunshine

PLATZ 3: Zelda: Ocarina of Time

Unglaublich! *Super Smash Brothers Melee* wurde vom Thron gestoßen. Während sich die meisten von euch momentan mit *Metroid Prime* die Finger wund daddeln, haben sich andere schon mal auf Links neues Abenteuer vorbereitet.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	1
2. 2	Metroid Prime	GC	94%	2
3. NEU	Die Sims	GC	85%	1
4. 1	Resident Evil Zero	GC	89%	2
5. 6	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GC	83%	2
6. 4	Rayman 3	GC	89%	3
7. WE	Mario Party 4	GC	74%	4
8. 8	Sonic Mega Collection	GC	82%	2
9. NEU	Vexx	GC	74%	1
10. 5	Eternal Darkness	GC	90%	5

PLATZ 1 (GC): The Legend of Zelda: The Wind Waker

PLATZ 1 (GBA): The Legend of Zelda

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1. NEU	The Legend of Zelda	GBA	90%	1
2. 1	Rayman 3	GBA	87%	2
3. NEU	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	1
4. 2	Metroid Fusion	GBA	90%	4
5. 3	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	7

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1. 4	Mario Kart Double Dash	GC	Nintendo	2
2. 5	F-Zero	GC	Nintendo	2
3. 10	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	Ubi Soft	4
4. 3	Enter the Matrix	GC	Infogrames	3
5. WE	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	6
6. NEU	Resident Evil 4	GC	Capcom	1
7. NEU	Soul Calibur 2	GC	Nintendo	1
8. 2	Wario World	GC	Nintendo	5
9. NEU	Pikmin 2	GC	Nintendo	1
10. NEU	Pokémon Ruby & Sapphire	GBA	Nintendo	1

PLATZ 1: Mario Kart Double Dash

Da ihr nun endlich in die Rolle von Link, dem Herrscher des Windes, schlüpfen könnt, freut ihr euch anscheinend als Nächstes am allermeisten auf *Mario Kart Double Dash*. Unsere gesamte Redaktion sowie unser Layout ebenfalls!

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Konnte sich auf dem *Enter the Matrix*-Event in Hamburg schon reichlich Appetit auf die actionreichen Abenteuer in der Welt der Matrix holen. So viel virtueller Stil macht neugierig!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Enter the Matrix
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Aria of Sorrow
Nach Redaktionsschluss?
Schnappt er sich seinen GBA SP und erforscht in *Castlevania* die Natur des Bösen.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Macht nach unzähligen Rundenrekorden bei *Burnout 2: Point of Impact* sogar seinen kleinen VW Polo auf der Straße zu einer ernsthaften Bedrohung für jeden Porsche.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Burnout 2: Point of Impact
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sega Rally
Nach Redaktionsschluss?
Greift er gerne mal zum Schwert und denkt, er kann gegen Udo bei *Soul Calibur 2* gewinnen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Nimmt den Controller in die Hand und zeigt Sam, wo es langgeht. Als ob der Redaktionsalltag nicht aufregend genug wäre. Der smarte Stealth-Agent haut auch Frauen um.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Tom Clancy's Splinter Cell
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Wario Ware
Nach Redaktionsschluss?
Genießt sie die sonnigen Abende auf ihrem Balkon und erholt sich von *Splinter Cell*.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Kommt erschreckend oft mit superstylishen, schwarzen Klamotten zur Arbeit. Die ausgedehnten Besuche in der Matrix machen sich doch sehr bemerkbar.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Enter the Matrix
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Aria of Sorrow
Nach Redaktionsschluss?
Genießt er an sonnenüberfluteten Tagen mit seiner Freundin lockere Abende in der Natur.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Dank Fluchtlicht-Displays im GBA SP spielte Heinrich endlich *Castlevania: Circle of the Moon* bis zum bitteren Ende: „Wow, man kann jetzt sogar die Gegner erkennen ...“!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Ikaruga
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pokémon Sapphire
Nach Redaktionsschluss?
Werden Kerzen für die rührenden Aufstiegsbemühungen von Eintracht Frankfurt entzündet.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Ali findet das „Senior“ im Titel ziemlich deprimierend. Neuerdings sucht sie täglich vor dem Spiegel nach grauen Haaren. Ali, du wirst noch nicht mal Falten finden.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Enter the Matrix
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Monkey Ball Jr.
Nach Redaktionsschluss?
Wollte sie eigentlich alle möglichen Verjüngungskuren und Pflegecremes kaufen.

STEFANIE SÄMANN
23, JUNIOR DESIGNER

Hat ihre letzten Wochenenden mit Gartenarbeit verbracht. Aber es hat sich gelohnt, denn nun muss ihr Freund nicht mehr als Vogelscheuche aushelfen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sonic Advance 2
Nach Redaktionsschluss?
Konnte sie in ihrem Garten das selbst erfundene Osterspiel „Bierflaschensuchen“ testen.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Bastelt er fleißig an seiner Homepage. Aber mangels HTML-Kenntnissen wird es noch etwas dauern, bis man seine geistigen Ergüsse im Netz bewundern kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Ikaruga
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Kuru Kuru Kururin
Nach Redaktionsschluss?
Kurvt Fabian mit seinem ersten Auto, einem neuen Polo, durch Nürnberg und Umgebung.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Fährt zurzeit immer noch mit seinem „langweiligen“ Auto zur Arbeit und zählt die Tage, bis er sich auf einem Motorrad die frische Luft um die Nase wehen lassen kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Big Mutha Truckers
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Tom & Jerry
Nach Redaktionsschluss?
Lebt er am GBA seine Abneigung gegen kleine, flauschige, süße Katzen aus.

SPIEL DES MONATS

Tom Clancy's Splinter Cell

Das Schleichen der Dunkelmänner! Sam stellt auch auf dem GC seine lautlosen Talente unter Beweis. Wie gut es ihm gelingt, lest ihr in unserem Test.

SEITE 44

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Burnout 2: Point of Impact 48
Castleween 53
Enter the Matrix 40
Lost Kingdoms 2 52
Skies of Arcadia Legends 50
Tom Clancy's Splinter Cell 44
X-Men 2: Wolverine's Revenge 53

IMPORT-TEST

P.N.03 64
Soul Calibur 2 68

GAME BOY ADVANCE

Castlevania: Aria of Sorrow 56
Castleween 59
Sega Rally Championship.....58
Tom Clancy's Splinter Cell 57
Wario Ware Inc.: Minigame Mania 58
X-Men 2: Wolverines Revenge 59

N-ZONE HIT — Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

N-ZONE HIT MULTIPLAYER — Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

18+ — Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18“-Kennzeichnung.

IMPORT TEST — Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

IMPORT TEST — Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

SPOILER — Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

Schon mal in einem Film mitgespielt? In der Matrix könnt ihr selbst das **Schicksal der Menschheit** bestimmen.

Enter the

47 Millionen Dollar hat Infogrames in die Übernahme des Entwicklungsstudios Shiny Entertainment und in die Entwicklung von *Enter the Matrix* gesteckt. Außerdem wurde das Skript für das Spiel von den Wachowski-Brüdern persönlich verfasst.

WILLKOMMEN IN DER MATRIX

Nach zwei ausführlichen Vorschauartikeln über eines der ambitioniertesten Projekte der Videospielgeschichte ist der große Moment der Wahrheit endlich da. Die Testversion von *Enter the Matrix* erreichte unsere Redaktionsräume. Bereits im Vorfeld hat das Spiel für Furore gesorgt, nicht zuletzt wegen der immensen Entwicklungskosten. Sage und schreibe über

Diese Exklusivität, was die Hintergrundgeschichte angeht, macht sich auch deutlich bemerkbar. Kein Spiel zuvor war derart intensiv mit dem Film verknüpft wie *Enter the Matrix* mit *Matrix Reloaded*. Beide Storylines laufen parallel und greifen sogar an einigen Stellen ineinander. Da der Film hierzulande erst am 22. Mai in die Kinos kommt, möchten wir natürlich nichts über den Plot ausplaudern. So viel sei jedoch verraten: Das Spiel verfügt über eine knappe Stunde exklusives Filmmaterial, gedreht mit den Originalschauspielern aus dem Film. In diesen Sequenzen wird die Story in perfekter Hollywood-Manier vorangetrieben. Aber auch Szenen in Spielgrafik werden verwendet, um die verschiedenen Abschnitte miteinander zu verbinden.

Nach der hübschen Einleitungssequenz hat man alsbald die Qual der Wahl. So kann man entweder mit Niobe, der Spezialistin für alle möglichen Fahrzeugtypen, oder mit Ghost, dem eingefleischten Waffennarr, loslegen. Je nachdem mit welcher Hauptfigur man startet, machen sich Unterschiede bei der Bewältigung der Levels bemerkbar. Niobe zum Beispiel nimmt im ersten Level, dem Postgebäude, den direkten Weg zum gesuchten Postfach. Ghost hingegen muss erst einige Umwege in Kauf nehmen und betritt gleich zu Beginn Bereiche, die seine weibliche Kollegin erst kurz

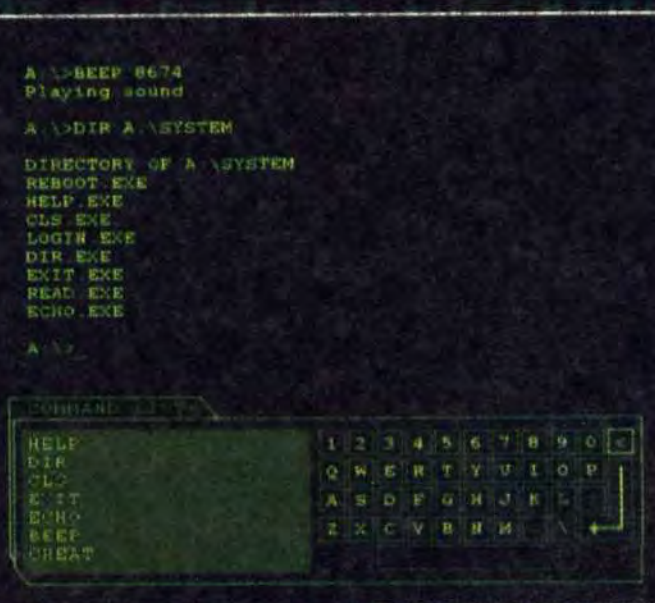
INFO HACKERS

Erkunde den Kaninchenbau

Wer sich schon immer mal in die Matrix hineinhacken wollte, bekommt nun die einmalige Gelegenheit dazu. Hier ist Hacken erlaubt und vor allem erwünscht.

Die Entwickler haben sich noch etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Mit dem an alte DOS-Zeiten angelehnten Hackersystem kann man viele interessante Features freischalten. So warten zum Beispiel neue Levels, neue Autos, zusätzliche Kampfstile und sogar diverse Cheats auf den Spieler. Nach und nach werden Einzelheiten bzw. Anleitungen für dieses interessante Element vom Hersteller preisgegeben.

ALTERTÜMLICHES BETRIEBSSYSTEM Beim Anblick dieser Startkonsole werden bei älteren PC-Usern Erinnerungen an vergangene DOS-Tage wach.



SHORTCUTS Hat man erst einmal herumexperimentiert, werden bereits eingegebene Befehle links in der Liste aufgeführt. Dies erleichtert den Gebrauch des Systems.

MALERISCH Grafisch hat das Château einiges an netten Effekten und Details zu bieten.

Matrix

KRANICH-KAMPFSTIL
Diese seltsamen Verrenkungen helfen dem Bleichgesicht auch nicht weiter.

INFO HILFSMITTEL

Waffen, jede Menge Waffen!

Um in der Matrix zu überleben, braucht man nicht nur seine Fäuste.

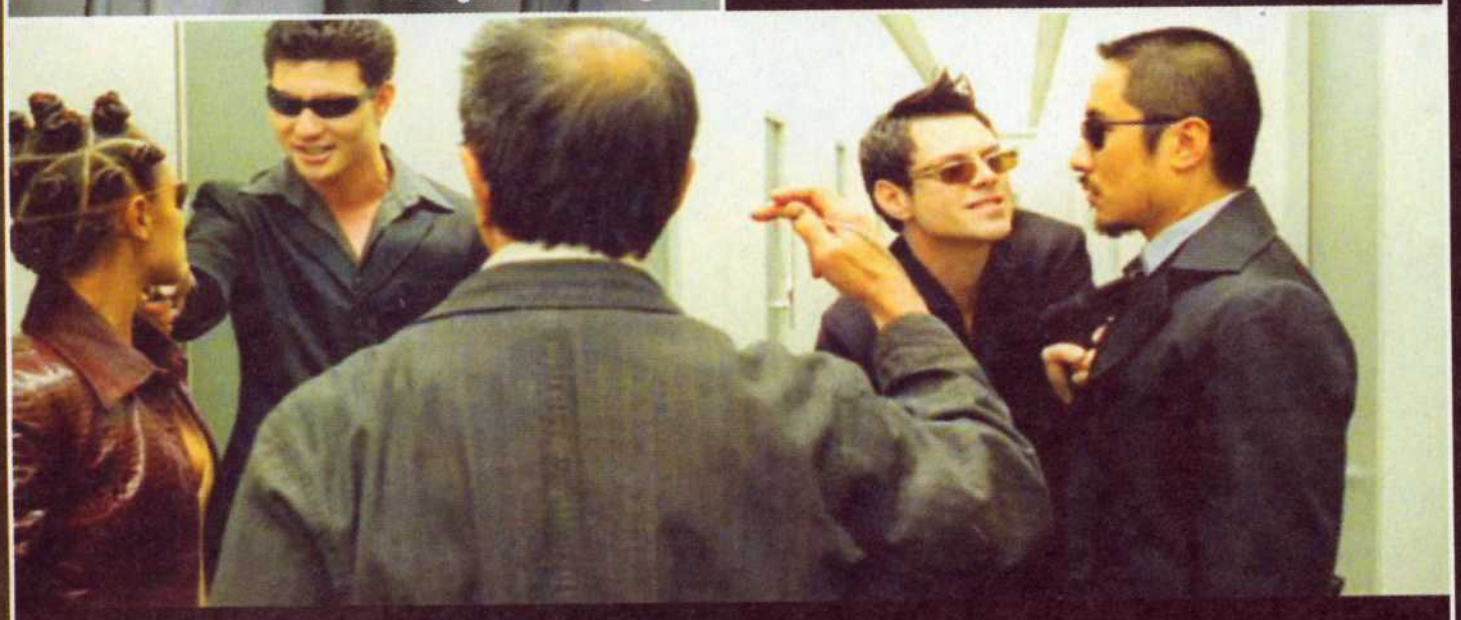
Der Einsatz von virtuellen Schusswaffen ist in der Matrix ein absolutes Muss. Bei der Vielzahl an Ballermännern, die man während des Spiels einsetzen kann, würde jeder Waffennarr weiche Knie bekommen.

FÜR DIE DAME Klein, aber oho! Auch diese niedlichen Wummen können in den richtigen Händen viel Schaden anrichten.

SCHWERE KALIBER Diese mächtigen Bleispritzen flößen nicht nur beim Hinschauen Respekt ein.

DOPPELPACK Im Spiel wie auch im Film sind diese zwei gefährliche Gegner.

PEINLICH Solche Clippingfehler dürfen eigentlich nicht passieren.



EXZENTRIKER Ob diese jungen Männer wirklich was von Kunst verstehen, ist fraglich.

vor Ende des Levels zu Gesicht bekommt. Aber auch in den Fahrlevels gibt es Unterschiede zwischen den Charakteren. Während die Frau das Steuer übernimmt, hängt der smarte Waffenspezialist locker aus dem Fenster und nimmt aufgebrachte Ordnungshüter mit schwerem Geschütz aufs Korn. Die ausführbaren Aktionen sind insgesamt sehr vielfältig ausgefallen. So könnt ihr die Widersacher mit vernichtenden Schlag- und Trittkombinationen eindecken oder mit Waffen in jeder Ausführung ins Nirwana schicken. Damit sich der Spieler nicht ins kalte Wasser geworfen fühlt, bekommt man es anfänglich noch mit recht einfachen Gegnern zu tun, die nur wenig einstecken können. Außerdem dienen die ersten Abschnitte als eine Art Tutorial, in dem sämtliche Grundlagen vermittelt werden. Auf diese Tipps wird mit einer kleinen Nachricht auf dem Bildschirm hingewiesen und sie können jederzeit im Pause-Bildschirm eingesehen werden.

TOTALLY MAD TRICKS!

Der Kinohit *Matrix* hatte seinen durchschlagenden Erfolg vor allem der innovativen Art und Weise der Action-Inszenierung zu verdanken. Aus diesem Grund dürfen diese Martial-Arts-Einlagen und die hitzigen

INFO UMGEBUNGEN

Vom Film zum Spiel zum Film

Bei der Gestaltung der Umgebung hat man sich reale Vorbilder genommen.

Die Entwickler gaben sich sehr viel Mühe, den Charme und die Stimmung des Films auch in das Spiel zu übertragen. Nicht nur die Figuren wurden 1:1 ins Spiel übertragen, sondern auch sehr viele der originalen Filmhintergründe.

TUNNELBLICK Auch dieser düstere Tunnel sieht dem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich.

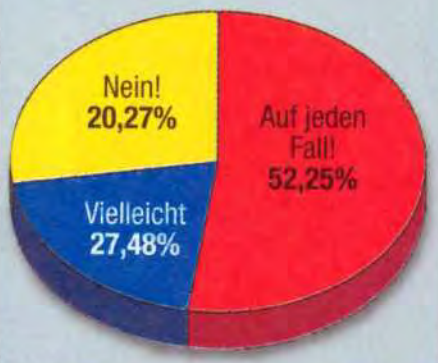
TEA-TIME Das Teehaus wurde originalgetreu ins Spiel übertragen und sieht überaus realistisch aus.

INFO **MATRIX RELOADED**

Quickpoll

Wirst du in den neuen *Matrix*-Kinofilm gehen?

Wir haben den Nutzern von www.n-zone.de die Frage gestellt, ob sie sich den neuesten Teil der *Matrix*-Trilogie anschauen werden.



MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
will die blaue Pille.

Was *Enter the Matrix* an Potenzial verschenkt, ist einfach nur schade. Das Spiel krankt an einer teilweise haarsträubenden Technik und einem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Ebenfalls unverständlich ist der Verzicht einer Darstellung im 60-Hz-Modus und von Dolby-Pro-Logic-II-Sound. Auf der anderen Seite macht es einen Heidenspaß, im Focus-Modus die Gegner zu vertrimmen oder diese mit waghalsigen Stunts an Wänden ins Nirwana zu schicken. Schade drum.

Fabian Sluga
geht lieber ins Kino.

Ich werde den Verdacht nicht los, dass Shiny einfach überfordert war. Ein Spiel für vier Plattformen termingerecht abzuliefern, ist halt nicht so einfach. Die Mängel sind frappierend. Was soll für ein Spaß aufkommen, wenn man mit seinem Auto durch Gebäude und Laternen fahren kann? Über die peinlichen Hintergründe im Flughafen-Level wollen wir gar nicht erst reden. *Enter the Matrix* zählt für mich, zusammen mit *P.N.03.* von Capcom, bisher zu den Enttäuschungen des Jahres.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Spider-Man: The Movie — 83%
Activision
Dieser Titel ist ein Beweis dafür, dass es gute Filmumsetzungen gibt. Trotz kleiner Kameraprobleme ist *Spider-Man* empfehlenswert!

ENTER THE MATRIX — 75%
Infogrames
Die Voraussetzungen für dieses Projekt waren vielversprechend. Leider gibt es deftige technische und auch spielerische Mängel.

Reign of Fire — 62%
Konami
Die Filmumsetzung ist solide. Knapp überdurchschnittliche Grafik und Spielbarkeit sorgen trotzdem nicht wirklich für Spielspaß.

Feuergefechte auch im Spiel nicht fehlen. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, hat man die Wahl, entweder den Gegner durch stylisches Prügeln oder durch Waffengewalt zu beseitigen. Nach etwas Einarbeitungszeit lassen sich wirklich tolle Kampfeinlagen ausführen. Durch die intuitive Steuerung der verschiedenen Schlag- und Trittcombos kann man davon auch nicht genug kriegen und ertappt sich dabei, immer andere Variationen anzuwenden. Ebenfalls gut gelungen ist die Möglichkeit, alle herumstehenden Gegenstände, wie zum Beispiel Tische, Stühle, Theken oder Kisten, als Waffen zu missbrauchen. Auch die berühmten Zeitlupeneffekte, Focus genannt, sind mit dabei und dienen während der Zweikämpfe als verführerischer Zusatz, um der ganzen Action noch mehr Stil zu verleihen. Wie in den *Matrix*-Kinofilmen, könnt ihr ein Rad schlagen und gleichzeitig die Waffen benutzen, an Wänden entlanglaufen oder superweite Sprünge vollbringen.

STYLISCHE ACTION IST NICHT ALLES

In technischer Hinsicht kann *Enter the Matrix* kaum Lob ernten. Grafisch gibt es erschreckend karge Texturen sowie viele Clippingfehler. Besonders häufig treten diese bei den öden und langweiligen Fahrsequenzen auf. Die Musikstücke sind zwar durchweg recht gut, allerdings ist der Sound zu dynamisch dem Geschehen angepasst worden. Am ehesten lässt es sich mit der Wiedergabe einer verkratzten CD vergleichen. Einen unfertigen Eindruck vermitteln ebenso die teilweise mies umgesetzten Übergänge zwischen Spiel- und Zwischensequenzen. Als ob das nicht schlimm genug wäre, wiederholen sich auch noch die Levelumgebungen. Positiv hervorzuheben sind allenfalls die gut ausgearbeiteten Charaktermodelle, die mit kleinen Details, wie Spiegelungen auf Niobes Lack-Ledermantel, aufwarten. Aber auch die Zwischensequenzen mit den Schauspielern sind atmosphärisch exzellent gelungen. Unterm Strich bleibt ein gutes Spiel, das aber den vollmundigen Ankündigungen der Entwickler nicht gerecht wird. *Matrix*-Fans werden das Spiel aber auch mit den Mängeln lieben.

Udo Crnjak

TEST
ENTER THE MATRIX

Genre:	Action
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Shiny Entertainment
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.enterthematrixgame.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 55,-

- ⊕ Stylische Faustkämpfe
- ⊕ Exklusives Filmmaterial
- ⊖ Schwache Grafik
- ⊖ Viele Clippingfehler

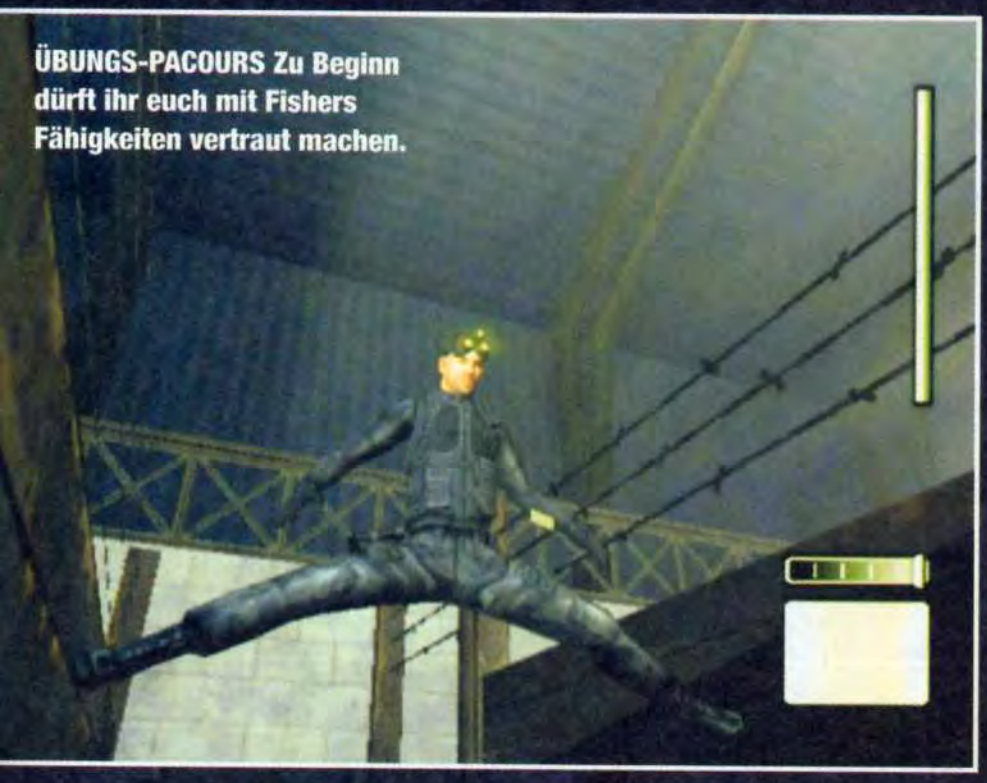
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	73%	– %	**75%**

Viel Lärm um fast nichts. Das fertige Produkt wird dem Hype um den Matrix-Kult nicht gerecht.

Only for Xbox? Nix da! Sam Fisher schleicht sich im Juni auf den GameCube.

Tom Clancy's Splinter Cell



ÜBUNGS-PACOURS Zu Beginn dürft ihr euch mit Fishers Fähigkeiten vertraut machen.

Ubi Softs äußerst realistisches Third-Person-Action-Adventure feierte auf der Xbox Ende vergangenen Jahres gigantische Erfolge und gilt als eines der besten Xbox-Games überhaupt. Auch PS2-Spieler konnten mittlerweile in Sams Spionage-Welt eintauchen. Zwar war die GameCube-Fassung seitens Ubi Soft bereits für Anfang Mai 2003 angekündigt, verschob sich aber nun doch wider Erwarten auf den 6. Juni. Würfel-Spieler können dann endlich auch in die Haut des härtesten Hundes der „Third Echelon"-Einheit schlüpfen. Für diejenigen unter euch, die es noch nicht wissen: Diese Truppe ist eine neu ins Leben gerufene Elite-Einheit der NSA (National Security Agency). Diesem Geheimdienst obliegt – ebenso wie der CIA – die nationale Sicherheit der USA.

DIE STORY

Am 10. März 2004 kontaktiert die CIA – aufgrund zweier vermisster Agenten – die NSA. In Tiflis, der Hauptstadt Georgiens, riss der Kontakt zu beiden Geheimagenten ab. Als Erstes verschwand Alison Madison, woraufhin Agent Blaustein abkommandiert wurde, um das mysteriöse Verschwinden seines Kollegen zu untersuchen. Aber statt aufschlussreiche Informationen zu liefern, war er plötzlich selbst wie vom Erdboden verschluckt. CIA sowie NSA vermuten, dass die Vorfälle in direktem Zusammenhang mit Kombayn Nikoladze stehen, dem gefürchtetsten Terroristen aller Zeiten. Aufgrund der Brisanz der Lage wird Spionage-Experte Sam Fisher hinzugezogen. Sam war früher selbst Agent bei der CIA und leitete verdeckte Operationen in Osteuropa sowie im Mittleren Westen. Selbst in Afghanistan und der Sowjetunion war er im Einsatz aktiv beteiligt und ist somit für dieses äußerst gefährliche Unterfangen perfekt geeignet.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Wenn ihr die Kontrolle über Fisher übernehmt, müsst ihr anfangs in einem Trainings-Pacours erst einmal eure Fähigkeiten als Geheimagent unter Beweis stellen. Sämtliche der euch dort beigebrachten Aktionen solltet ihr im späteren Spielverlauf nämlich aus dem Effeff beherrschen. So müsst ihr über Stege balancieren, Plattformen erklimmen, Rohre entlanghangeln oder euch an Mauern abseilen. Auch Fishers so genannten „Split Jump" – einen Spagat-Sprung – dürft ihr auf diesem Gelände für den Ernstfall proben. Dieser Sprung kann euch später in manchen Situationen das Leben retten. Allerdings funktioniert dieser Akrobatikakt nur dann, wenn ihr euch zwischen zwei relativ nah beieinander stehenden Wänden befindet. In diesem „Schwebespagat" könnt ihr sogar eure Knarre aus dem Halfter ziehen und Gegner ins Visier nehmen. Sobald ihr alle über Kopfhörer-Funk vom Einsatzleiter erhaltenen Trainingsaufgaben gemeistert habt, beginnt für euch der Ernst des Spionage-Lebens.

INFO WAFFEN

Fishers Waffen

Um euch eine Vorstellung zu vermitteln, welches Hightech-Equipment Sam sein Eigen nennt, haben wir nachfolgend einige Waffen und Ausrüstungsgegenstände mit kurzer Erklärung dazu abgebildet:

5,7-PISTOLE

Sie besitzt ein 20-Schuss-Magazin und ist mit einem Schall- und Mündungsfeuerdämpfer ausgestattet. Die 5.7x28mm(SS190)-Munition hat eine nicht zu verachtende Durchschlagskraft.

F2000 M.A.W.S.

Dieses Sturmgewehr (5,56x45mm SS109) ist kompakt, besitzt hohe Feuerkraft und verfügt über einen Scharfschützenmodus. Es kann jedem Einsatzzweck schnell und flexibel angepasst werden.

RINGFLÄCHENGESCHOSS

Dieses Hochgeschwindigkeitsgeschoss besitzt eine enorm hohe Einschlagskraft. Die effektivste Wirkung erzielt ihr mit Kopftreffern!

TASER

Ein Hochspannungsgeschoss mit Klebstoffummantelung, das am Feind kleben bleibt und bei Kontakt in Intervallen Stromstöße freisetzt. Tipp: Feuert den Taser in Wasserlachen, um gleich mehrere Gegner gleichzeitig außer Gefecht zu setzen!

GASGRANATE

Das CS-Gas schaltet ganze Truppen aus. Es verursacht starke Atemwegsreizungen und führt bei längerem Kontakt zur Bewusstlosigkeit.

SPLITTERGRANATE

Fast 200 Gramm Sprengstoff sitzen in der 5-Zentimeter-Stahlkugel der M 67 Splittergranate. Bei Detonation bricht die Stahlsphäre auf und setzt einen Regen aus Eisensplittern frei.

HAFTKAMERA

Sie hat volle Zoom- und Schwenkfähigkeit und verfügt über Nacht- und Wärmebildmodi. Mit ihr können Bilder direkt an Sams Opsat gesendet werden. Für Observierungen einfach ideal!

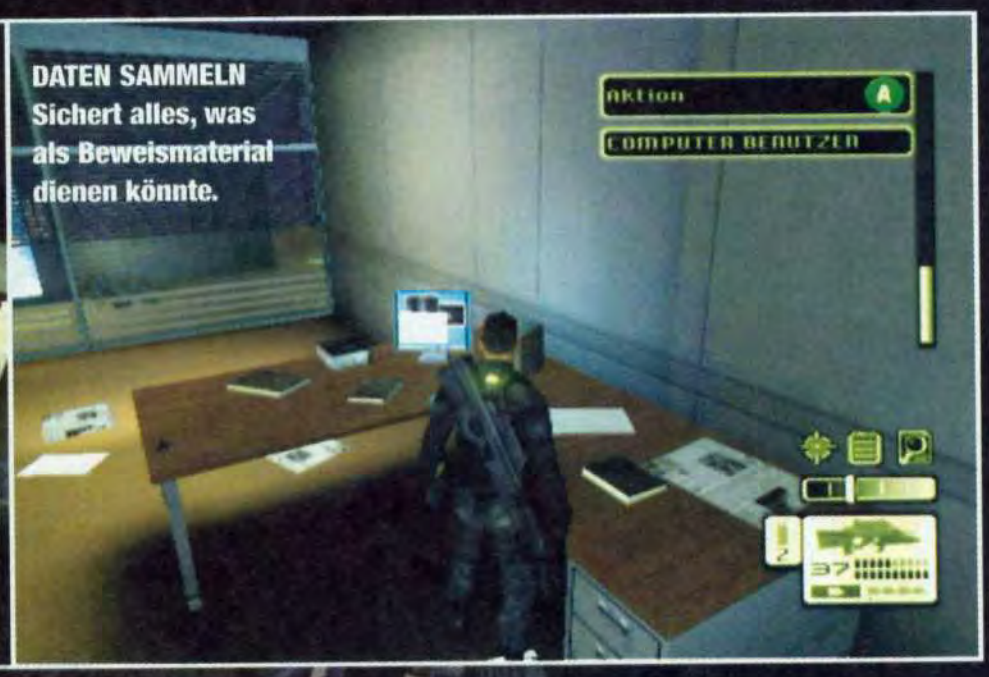
ABLENKUNGSSYSTEM

Dieses Gerät kann ferngesteuert Geräusche erzeugen, um die Aufmerksamkeit von Feinden auf sich lenken. Sogar eine CO2-Gaswolke kann damit ferngesteuert freigesetzt werden.

FLEXIBLE OPTIK

Diese Glasfaser-Optik-Kamera kann einfach unter Türen hindurchgeschoben werden, um das Geschehen dahinter zu verfolgen. Über eine Nachtsichtfunktion verfügt das Gerät ebenfalls.

ABSEILEN Um Gebäude zu infiltrieren müsst ihr euch erst irgendwie reinschmuggeln.



DATEN SAMMELN Sichert alles, was als Beweismaterial dienen könnte.

Vollkommen auf euch allein gestellt, versucht ihr Gebäude zu infiltrieren, observiert Terroristen und müsst Geiseln aus lebensbedrohlichen Situationen befreien. Dabei ist die Dunkelheit euer engster Verbündeter. Generell sollten alle Lichtquellen gemieden werden. Inwieweit ihr von gegnerischen Patrouillen gesehen werden könnt, verrät euch ein im rechten Teil des Bildschirms befindlicher Pegel. Schlägt er zu weit aus, riechen die Gegner Lunte, schlagen Alarm und ein Schusswechsel wird unvermeidbar. Also, so schnell wie möglich raus aus dem Licht! Entweder ihr zieht euch in dunkle Ecken zurück oder ihr haltet einfach Ausschau nach einem Lichtschalter. Natürlich wird ein Gegner auch keine Sekunde zögern, euch kaltschnäuzig und ohne jegliche Skrupel ins Jenseits zu befördern. Da Sam – wie im richtigen Leben – höchstens zwei oder drei Treffer einstecken kann, ist höchste Vorsicht angesagt.

ZIVILISTEN VERSCHONEN

Einen Unschuldigen abzuknallen ist ebenfalls nicht drin – die Vermeidung ziviler Verluste ist Fishers oberstes Gebot. Ein Fehltritt und ihr werdet sofort zurückgepfiffen! Einige Widersacher halten zudem nützliche Informationen für euch parat. Also nicht gleich niedermähen! In diesem Fall schleicht ihr euch am besten unbemerkt von hinten an ihn heran, schnappt ihn blitzschnell und haltet ihm eure Knarre an die Schläfe. Um zu verhindern, dass der Typ nach dieser Aktion Alarm schlägt, dürft ihr ihn danach mittels Tastendruck ausknocken. Apropos Alarm: Habt ihr eine Person überwältigt, ist es empfehlenswert, diese zu schultern und sich ihrer in einer möglichst dunklen Ecke zu entledigen. Schließlich könnte der reglose Körper ja vom restlichen Wachpersonal entdeckt werden! Wird es mal zu brenzlig, könnt ihr sogar Gegenstände, wie z. B. eine Flasche, aufheben und sie als Ablenkungsmanöver klirrend in eine Ecke werfen. Selbst das leise Surren einer Überwachungskamera darf eurer Aufmerksamkeit nicht entgehen. Ein gezielter Schuss aus gebührender Entfernung ist hier oft die beste Lösung. Um euch einen kurzen Überblick zu verschaffen, welcher Hightech-Spielereien ihr euch als Fisher bedienen dürft, haben wir einige davon in einem Extrakasten mit einer kurzen Erklärung aufgeführt. Allerdings konnten wir aus Platzgründen leider nicht sein komplettes Equipment unterbringen.

LICHT UND SCHATTEN

Wie oben bereits erwähnt, spielt Licht bei diesem Spionage-Thriller eine bedeutende Rolle. Natürlich haben sich die Entwickler diesbezüglich sehr viel Mühe gegeben, alles möglichst detailgenau und sauber

INFO TOM CLANCY

Der geistige Schöpfer

Tom Clancy erblickte im Jahre 1947 in Baltimore das Licht der Welt. Seine Brötchen verdiente er sich anfangs kurioserweise noch als Versicherungskaufmann. Noch während dieser Tätigkeit begann er zu schreiben.

Clancy interessierte sich schon immer für militärische und rüstungstechnische Probleme. Mit seinen realitätsnahen und detailgenau recherchierten Spionage-Thrillern erlangte er mittlerweile weltweite Berühmtheit. Viele werden seinen ersten Techno-Thriller *Jagd auf Roter Oktober* kennen. Mit diesem Buch feierte er auf Anhieb internationale Erfolge. Bislang schrieb er nicht nur Sachbücher über Militärtechnik, sondern veröffentlichte auch noch 10 große Romane. Derzeit lebt er in Maryland und ist neben John Grisham einer der erfolgreichsten Autoren Amerikas.

INFO GC-/GBA-CONNECTION

GBA-Verlinkung

Die GameCube-Version hat außerdem noch etwas Einmaliges zu bieten: Falls ihr einen GBA sowie die dazugehörige Handheld-Version von *Splinter Cell* euer Eigen nennt, hat Ubi Soft für euch noch ein exklusives Schmankerl.

Die Verlinkung des GameCube mit dem GBA ermöglicht euch den Zugriff auf weitere Waffen. Außerdem könnt ihr auf diese Weise auf dem GBA eine radarähnliche Mini-Karte einsehen, die euch die Orientierung erheblich erleichtert. Sobald ihr Fishers Spionage-Akt auf dem GC geknackt habt, werden außerdem noch fünf weitere GBA-Bonuslevels freigeschaltet.

MEDIKIT Mit dem Steuerkreuz junkt Sam sich Frische.

LEICHEN BUNKER In dunklen Ecke sind sie am beste aufgehobe

INFO GEWINNSPIEL

Verlosung

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir:

3 Pakete

1x *Tom Clancy's Splinter Cell* für GameCube
1x *Splinter Cell*-Rucksack
1x *Splinter Cell*-Schlüsselanhänger
1x *Splinter Cell*-Feuerzeug
1x *Splinter Cell*-Poster

So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen Splinter Cell" an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) * Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Zelda, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 18. Juni 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

darzustellen. Das ist ihnen zwar gelungen, vergleicht man aber die GC- und die PS2-Version mit Sams Xbox-Auftritt, stellt man schnell einige Unterschiede fest. So können sich grafisch beide nicht ganz mit dem Detailreichtum und dem perfekten Zusammenspiel von Licht und Schatten messen. Auch einige andere Details, wie beispielsweise Regale oder auch das Gameplay nicht tangierende zusätzliche Räume, wurden kurzerhand weggelassen. Als Entschädigung dafür kommt ihr aber bei beiden Versionen in den Genuss eines zusätzlichen Bonuslevels. Die GC-Fassung hat außerdem sogar noch eine exklusive Waffe – die Sticky-Bomb – zu bieten, die bei der Detonation eine verheerende Schockwelle auslöst.

ÜBERARBEITETE KI

Vergleicht man alle drei Versionen miteinander, sind hauptsächlich die KI betreffend erhebliche Unterschiede erkennbar. Im Gegensatz zu Sams Xbox-Auftritt dürft ihr euch nun auch einige kleinere Schnitzer leisten, die euch auf der Konkurrenzkonsole Kopf und Kragen kosten würden. Zwar ist der Frustfaktor dadurch weniger hoch, allerdings lässt sich darüber streiten, ob dies den Spielspaß erhöht oder vielleicht sogar eher mindert. Die gebotene Geräuschkulisse sowie die spannungsfördernde musikalische Untermalung ist aber bei allen drei Konsolen-Vertretern klasse. Selbst die deutsche Sprachausgabe gelang den Entwicklern äußerst gut. Übrigens: Sollte euch Sams Stimme vertraut vorkommen, dann liegt das daran, dass Martin Kessler, deutscher Sprecher von Nicolas Cage, für die Synchronisation gewonnen werden konnte.

Kerstin Springer

MEIN FAZIT **SUPER**

Kerstin Springer
krallt sich Nikoladze.

Eines ist sicher: Ob Xbox, PS2 oder GC, den Entwicklern sind alle drei Versionen geglückt. Zwar mögen einige unter euch, die Sams Missionen bereits auf der Xbox angespielt haben, einige Unterschiede feststellen, allerdings ist das nicht immer nur von Nachteil. Der Frust ständig scheiternder Mission hält sich bei PS2 und Würfel in erträglichen Grenzen, wohingegen die Xbox-Fassung sicherlich schon so manchen Zocker fast in den Wahnsinn getrieben hat. Dieser Aspekt tröstet einen über fehlende Details, wie z. B. weniger aufwendiges Leveldesign und sparsamer verwendete Texturen ein klein wenig hinweg. Alles in allem ist *Tom Clancy's Splinter Cell* (egal auf welcher Konsole) ein geniales Spiel, das ihr euch keinesfalls entgehen lassen solltet!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Tom Clancy's Splinter Cell — 90%
Ubi Soft
Äußerst realistischer Spionage-Thriller mit hervoragender Soundkulisse und der Garantie für eine große Portion Nervenkitzel.

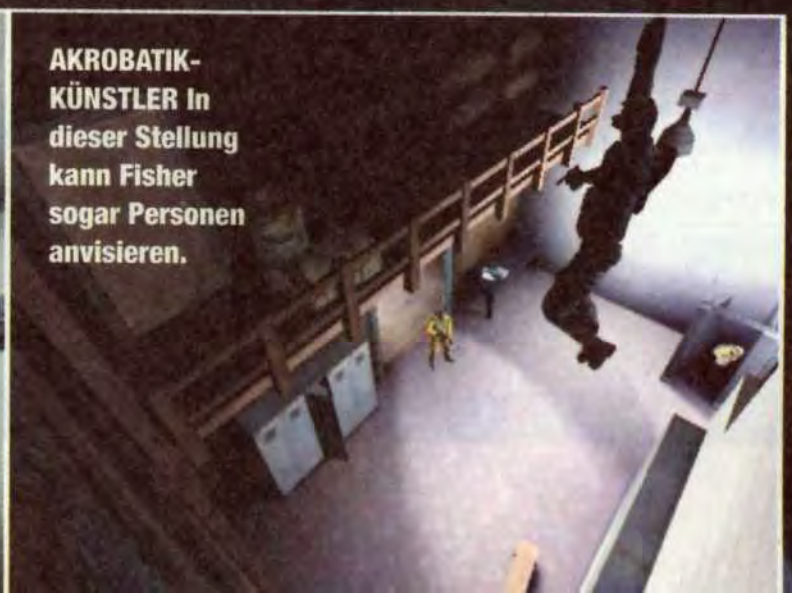
Blood Omen 2 — 85%
Eidos
Reichhaltige Schlachtplatte im Angebot: Begleitet Kain auf seinem Rachefeldzug, auf dass die Vampire das Land regieren.

Tom Clancy's Ghost Recon — 78%
Ubi Soft
Anspruchsvoller und äußerst abwechslungsreicher Taktik-Shooter, bei dem die Intelligenz der Gegner leider zu wünschen übrig lässt.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE		PLAYSTATION 2		XBOX	
Umfang:	10 Levels	Umfang:	10 Levels	Umfang:	9 Levels
Ladezeit:	28 Sekunden	Ladezeit:	28 Sekunden	Ladezeit:	18 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II	Sound:	Dolby Pro Logic II	Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★☆	Grafik:	★★☆	Grafik:	★★★
GESAMT:	★★☆	GESAMT:	★★☆	GESAMT:	★★★

FAZIT: Die Xbox kann vor allem mit kürzeren Ladezeiten, größerer Detailverliebtheit und flüssigerem Bildablauf auftrumpfen. Zwar sind die Ruckler auf GC und PS2 nicht gravierend, aber dennoch etwas deutlicher erkennbar.



TEST
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft Montreal
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.splintercell.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: 5. Juni	Preis: Ca. € 60,-

⊕ Realistische Darstellung
⊕ Perfektes Spionage-Equipment
⊕ Hervorragende Soundkulisse
⊖ Lange Ladezeiten

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	90%	– %	**90%**

„Äußerst spannendes Stealth-Action-Abenteuer – absoluter Pflichtkauf für **Freizeitspione!**"

Burnout 2: Point of Impact

Der berühmte PS2-Racer setzt auch auf dem GameCube Maßstäbe!

Im Oktober des vergangenen Jahres sorgte ein Rennspiel auf der PlayStation 2 für Furore. *Burnout 2: Point of Impact* raste sich in das Herz der Fans und zählte plattformübergreifend als eines der besten Rennspiele. Jetzt erscheint der Titel auch für GameCube und Xbox. Die Qualität ist dabei besser denn je. Ganz wie im Vorgänger, der zum Launch des GameCube vor gut einem Jahr veröffentlicht wurde, tretet ihr auf verschiedenen Kursen gegen drei Konkurrenten an. Anders als bei vielen Rennspielen gehört euch die Rennstrecke dabei nicht alleine. Vielmehr müsst ihr euch durch dichten Straßenverkehr schlängeln, um zu gewinnen. Wenn ihr im Gegenverkehr fahrt, über Kuppen springt, knapp an anderen Autos vorbeischrammt oder durch die Kurven driftet, könnt ihr einen Boost aufladen. Richtigen Profis gelingen sogar sechs- oder siebenfache Boosts hintereinander. Dabei haben die Entwickler an einer der größten Schwächen des ersten Teils gearbeitet, denn unfaire Unfälle an Kreuzungen haben sich deutlich reduziert. Meist kann man die Strecken weit überschauen und entsprechend auf den Verkehr reagieren. Grandiose 60 Bilder in der Sekunde versetzen euch

VERFOLGUNGSJAGD Neuerdings gibt es auch einige kleine Need-for-Speed-Einlagen.

BOOST Profis schaffen bis zu sieben Burnouts hintereinander.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	32 Strecken
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★☆
GESAMT:	★★☆

PLAYSTATION 2	
Umfang:	32 Strecken
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★☆☆
GESAMT:	★☆☆

XBOX	
Umfang:	32 Strecken
Ladezeit:	8 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

FAZIT: Technisch liegt die Xbox dank 5.1-Sound und 60 Bildern im Zweispieler-Modus vorne. Zusätzliche Crash-Kurse sowie neue Unfall-Animationen heben die GC- und Xbox-Versionen über die PS2-Version.

SCHADE **Der Zweispieler-Modus läuft „nur" mit 30 Bildern.**

dabei in einen wahren Geschwindigkeitsrausch. Die Fahrzeuge sind abwechslungsreich und hervorragend modelliert. Auch die aufwendig designten Strecken machen *Burnout 2* zum bestaussehendsten GameCube-Rennspiel überhaupt. Voll überzeugen können auch die verschiedenen Spielmodi. Neben dem extrem motivierenden Meisterschafts-Modus, in dem ihr neue Strecken und Fahrzeuge freifahren könnt, gibt es noch das Zeitfahren und den Crash-Modus. Der Crash-Modus ist besonders erwähnenswert, da man hier versuchen muss, einen möglichst teuren Unfall zu produzieren. Gerade im Mehrspieler-Modus läuft das Spiel hier zu ungeahnten Spielspaß-Höhen auf! Nur im Crash-Modus kann man (nacheinander) zu viert spielen. Soundtechnisch werden abwechslungsreiche Musikstücke und krachende Soundeffekte in Dolby Pro Logic II geboten. Wünschenswert wären jetzt allenfalls noch wechselnde Wetterbedingungen während der Rennen sowie flüssige 60 Bilder im Zweispieler-Modus. Nichtsdestotrotz ist *Burnout 2* der bis dato beste realistische *Racer* für den GameCube.

FABIAN SLUGA

TEST

BURNOUT 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Criterion Games
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.acclaim.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- **Geniale Spielbarkeit**
- **Klasse Mehrspieler-Modus**
- **Hohe Langzeitmotivation**
- **Nur 30 Bilder im Zweispieler-Modus**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
89%	88%	**89%**	88%

„Tolle Spielbarkeit und ein großer Umfang – Burnout 2 ist **das beste Rennspiel** für den GameCube!"

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
im Rausch der Geschwindigkeit.

Burnout 2 übertrumpft den guten Vorgänger in allen Belangen, so dass kein Rennspielfan um dieses Game herumkommt. Insbesondere die zahlreichen unfairen Crashs haben sich drastisch reduziert und man kann nun sogar an ein vernünftiges Zeitfahren denken, ohne direkt in den Gegenverkehr zu rauschen. Außerdem gehört das Spiel zu den umfangreichsten Rennspielen auf dem GameCube und es gibt massig Strecken und Autos zu erspielen. Ich stecke jedenfalls im tiefsten Rennfieber!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

BURNOUT 2 — Acclaim — **89%**
Die neue Racing-Referenz überzeugt mit pfeilschneller Grafik sowie grandioser Spielbarkeit. Ein Pflichtkauf für Rennspielfans!

Wave Race: Blue Storm — Nintendo — **87%**
Wer nicht auf Straßen-Rennspiele besteht, sollte dem besten Wasser-Rennspiel der Konsolenwelt eine Chance geben.

Burnout — Acclaim — **85%**
Vor gut einem Jahr veröffentlicht, zählte der erste Teil für eine lange Zeit als bestes realistisches Rennspiel auf dem GameCube.

INFO **GEWINNSPIEL**

Racing-Contest!

N-ZONE und Acclaim suchen den Burnout 2-Champion.

Wir wollen den besten Burnout-2-Fahrer prämieren. Die Sieger werden auf der **Big-Surf-Shores**-Strecke ermittelt, die ihr zunächst freifahren müsst. Um Chancengleichheit zu ermöglichen, ist nur der **Oval Racer** als Fahrzeug zulässig. Diesen müsst ihr ebenfalls erst freifahren.

Folgende Preise gibt es zu gewinnen:

BESTE GESAMTZEIT:

1. Platz
- 1 Logitech Force Feedback Racing Wheel
- Acclaim-GameCube-Spiele-Abo für 1 Jahr
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

2. Platz
- 1 Logitech Force Feedback Racing Wheel
- 2 Acclaim-GameCube-Spiele nach Wahl
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

3. und 4. Platz
- 1 Acclaim-GameCube-Spiel nach Wahl
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

5. bis 9. Platz
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

BESTE RUNDENZEIT:

- 1 Logitech Force Feedback Racing Wheel
- Acclaim-GameCube-Spiele-Abo für 1/2 Jahr
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

Um einen kleinen Vergleich zu schaffen, haben wir unten für euch die redaktionsinternen Rekorde zusammengestellt. Wir werden die besten Ergebnisse ermitteln und die potenziellen Gewinner bitten, uns zur Überprüfung der Ergebnisse ihre Memory Card mit der Bestzeit zu schicken. Anschließend schicken wir die Speicherkarte selbstverständlich wieder zurück. Die Gewinner werden in der N-ZONE 08/2003 bekannt gegeben. In der nächsten N-ZONE werden wir einen neuen kleinen Zwischenstand mitteilen. Teilnahmeschluss ist der 28. Juni.

CHANCENGLEICHHEIT **Ihr dürft nur mit dem Oval Racer am Wettbewerb teilnehmen.**

BESTE GESAMTZEIT **Der Redaktionsrekord liegt bei 5:24.600.**

BESTE RUNDENZEIT **Hier steht der Rekord bei 1:44.250.**

Schickt uns eure Bestzeit per SMS mit dem Inhalt „nzgewinnen burnout2 Eure Gesamtzeit Eure Rundenzeit" (Beispiel: „nzgewinnen burnout2 5:24.600 1:44.250) an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) *Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom, Debitel.

Oder schickt uns eure Ergebnisse auf einer ausreichend frankierten Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Burnout 2, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Acclaim und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

WOLKENLOS Die vielen Luftinseln vermitteln allesamt eine idyllische Stimmung.

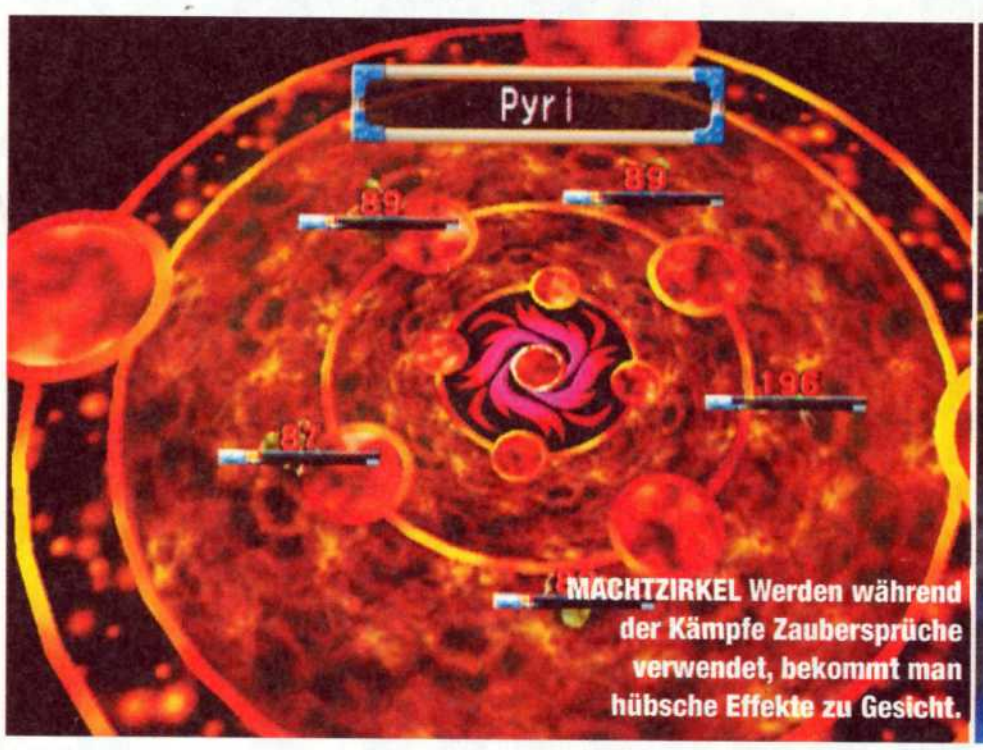
DIE GUTEN Als Luftpiraten rauben die Blue Rogues die Reichen und Bösen aus, um es den Armen zu geben.

Skies of Arcadia Legends

N-ZONE HIT

Vyse und Co. gehen in die Luft! **Über den Wolken** von Valua ist die Freiheit wohl grenzenlos.

Die Flut an Umsetzungen für den GameCube nimmt einfach kein Ende, denn dieses Mal ist Segas Vorzeigeprodukt *Skies of Arcadia Legends* an der Reihe. Bei einem Beutezug befreien der Blue Rogue Vyse und seine Gefolgsleute Fina, ein mysteriöses Mädchen. Durch diese Bekanntschaft haben sich die Robin Hoods der Lüfte dummerweise das valuanische Imperium zum Feind gemacht. Im Laufe des Spiels kann die tolle Geschichte mitsamt einiger Skandale und überraschender Wendungen sehr überzeugen. Gegenüber der Dreamcast-Version wurden storytechnische Erweiterungen, zum Beispiel in Form eines neuen spielbaren Charakters, vorgenommen. Der Spieler bewegt Vyse den größten Teil des Abenteuers in der Third-Person-Perspektive durch fantasievoll gestaltete Umgebungen. Trefft ihr auf einen dieser Widersacher, wird ein eige-



MACHTZIRKEL Werden während der Kämpfe Zaubersprüche verwendet, bekommt man hübsche Effekte zu Gesicht.

DIE HÖHLE DES LÖWEN Legt man sich mit dem valuanischen Imperium an, ist höchste Vorsicht geboten.

ner Kampfbildschirm eingeblendet. Die zufällig auftretenden Kämpfe laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Jedes Mitglied eurer Gemeinschaft hat mehrere Aktionsmöglichkeiten. Ihr könnt eine Attacke durchführen, Magie einsetzen, in Abwehrstellung gehen, einen Gegenstand benutzen, die Flucht ergreifen oder eure Energie fokussieren, um eine mächtige Superattacke durchzuführen. Insgesamt betrachtet, verrichtet das geniale Kampfsystem damals wie heute seine Arbeit in vorbildlicher Weise. Taktisches Verständnis und das Einsetzen der charakteristischen, spezifischen Fähigkeiten wird im Verlauf des Spiels immer wichtiger. Da sämtliche Waffen mit Moonstones bestückt werden können, erhalten diese dadurch die individuellen Eigenschaften der Steine. Anwendung findet dieses System, welches die Elemente Wasser, Luft, Erde usw. verwendet, auch bei den magischen Sprüchen. Während der Segeleinlagen hat man nicht nur die Möglichkeit, von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Ab und an kommt es auch mal vor, dass der Spieler in einen Luftkampf mit einem anderen Schiff verwickelt wird. Hier ist der taktische Anteil nochmals höher. Ebenfalls in mehrere Runden unterteilt, hat man hier die Wahl zwischen Ausweichmanövern, dem Abfeuern der Haupt- und Nebenkanonen und der Flucht. Natürlich handelt es sich bei *Skies of Arcadia Legends* nicht einfach nur um eine simple Umsetzung mit einigen Erweiterungen in der Geschichte. Das Dreamcast-Original unterscheidet sich auch hinsichtlich der Häufigkeit der Zufallskämpfe. Damals konnte man nur einige Meter zurücklegen, bis man es mit einer Horde Fieslinge zu tun bekam. Weil dies auf Dauer doch recht nervig war, haben sich die Entwickler dieses Umstandes angenommen und die Häufigkeit auf ein angenehmes Maß herabgesetzt. Viele weitere Änderungen und Erweiterungen machen das Spiel auch für Kenner durchaus noch einmal attraktiv.

SPIELERISCH ERHABEN, ABER ...

Grafisch ist das Spiel allerdings enttäuschend. Schwammige, mittelmäßige Texturen, 1:1 übernommenes Mip-Mapping, das eine eindeutig erkennbare Linie zwischen detaillierten und unscharfen Texturen zeigt, und eine mangelhafte Anzahl an Polygonen können nicht überzeugen. Sogar das Dreamcast-Original sah einen Tick besser aus als die Neuauflage. Die Musikstücke unterstreichen dafür angenehm das Geschehen, ohne jedoch deutliche Tief- oder Höhepunkte zu offenbaren.

UDO CRNJAK

TEST
SKIES OF ARCADIA

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **22. Mai**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Enorme Spieltiefe**
- ⊕ **Packende Story**
- ⊕ **Sinnvolle Neuerungen**
- ⊖ **Technisch enttäuschend**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
57%	70%	–%	**88%**

„Spielerisch sehr starkes Rollenspiel, das leider technisch enttäuschend umgesetzt wurde."

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak geht in die Luft.

Skies of Arcadia Legends ist das bis dato stärkste Rollenspiel für den GameCube. Die fantasievolle und gleichermaßen fesselnde Story ist das Herzstück des Spieles. Auch das tolle Kampf- und Magiesystem machen das Abenteuer um Vyse und Co. zu einem der anspruchs- und gehaltvollsten Rollenspiele für den Würfel. Löblich ebenfalls sind die vielen Änderungen bzw. Erweiterungen, wodurch auch für Kenner des Originals neue Reize entstehen dürften. Leider ist das Ganze technisch sehr enttäuschend.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

SKIES OF ARCADIA — 88%
Infogrames

Über den Wolken ist das Rollenspiel daheim. Die Blue Rogues nehmen es mit dem valuanischen Imperium auf, um Fina zu retten.

Baldur's Gate: Dark Alliance — 84%
Vivendi Universal

Hack & Slay in Perfektion! Trotz mieser Umsetzung ein tolles Abenteuerspiel, in dem ihr es mit vielen Monstern zu tun bekommt.

Summoner: A Goddess Reborn — 83%
THQ

Begleitet die Königin Maia auf ihrem Weg zur Gottheit. Die Rettung der Welt ist das erklärte Ziel dieser Mission und darf nicht scheitern.

VON HINTEN Kommen noch zwei dieser Biester, habt ihr keine Chance mehr.

DICKER MAX Der erste große Endgegner hat's wahrlich in sich und gibt nicht so schnell auf.

Lost Kingdoms 2

Tara legt die Karten und geleitet euch durch das verseuchte Fantasieland Argwyll!

Lost Kingdoms, eines der allerersten Rollenspiele überhaupt für den GameCube, wird fortgesetzt. Die Hauptrolle übernimmt dieses Mal Tara, die in Besitz eines Runensteines ist. Dieses Artefakt fungiert für sie nicht nur als Erinnerungsstück an ihre Kindheit, sondern auch als Beschwörungsinstrument. Insgesamt kommt sie in den Besitz von mehr als 200 Karten, kann aber nur 30 in den weitläufigen 3D-Arealen mit sich tragen. Auf diesen Karten befinden sich die unterschiedlichsten Monster und Kreaturen, deren Mächte und Kräfte sich Tara Untertan machen kann. Die Karten unterliegen außerdem einer Unterteilung in sechs unterschiedliche Kategorien. Unabhängige Kreaturen, Waffen-Kreaturen, Monster, die euch im Kampf Hilfe leisten, mechanische Konstruktionen, die als Schutzwall dienen und Monster, die Fallen legen. Die letzte Art verwandelt Tara selbst in das abgebildete Monster und verschafft ihr dessen spezifische Eigenschaften. Zum Überwinden von Schluchten oder Vernichten von störenden Wänden kann diese Fähigkeit sehr nützlich sein.

ELEMENTARE ENTSCHEIDUNG

Strategische Möglichkeiten findet man in der Vergabe von Elementen. Wasser schlägt Feuer, Feuer schlägt Holz, Holz schlägt Erde und Erde schlägt Wasser. Dieses Prinzip ist, im wahrsten Sinne des Wortes, elementar für jeden Kampf. Denn diese laufen in Echtzeit ab und bieten dem Spieler auch die Möglichkeit, Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen. Etwas unglücklich gelöst wurde das Durchschalten der Karten, da alle auf einem Haufen liegen und man so lange suchen muss, bis man die richtige gefunden hat. Grafisch solide sind die knapp 25 Levels geworden, die Eishöhlen, alte Burgen oder verfallene Dungeons bieten. Auch die Charaktermodelle sehen durch die feinen Texturen gut aus. Einzig und allein die musikalische Untermalung ist, mit langweiligem und schnell nervendem Gedudel, nicht sehr gelungen. Im Zweispieler-Modus kann man es mit einem Kumpel aufnehmen und den virtuellen Monster-Poker-King ermitteln.

UDO CRNJAK

TUNING Die Karten können auch, auf Kosten von Erfahrungspunkten, aufgelevelt werden und verbessern dadurch ihre Attribute.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak spielt die Trümpfe aus.

Die Idee, Karten in Echtzeitkämpfen zu benutzen, ist an und für sich recht gut. Nur leider entstehen gerade beim Durchsuchen der Karten oft frustige Momente, da die Gegner diese Situation schamlos ausnutzen. Gerade am Anfang verstreicht viel Zeit, bis man die richtige Karte für den entsprechenden Gegner gefunden hat. Rollenspieler, die das Kartensystem interessant finden, sollten auf jeden Fall eine Proberunde spielen. Wer aber bereits mit dem Vorgänger nichts anfangen konnte, wird mit der Fortsetzung auch nicht warm.

TEST
LOST KINGDOMS 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	From Software
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo, Dolby Surround

Internet: **www.fromsoftware.co.jp**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Ansprechende Grafik
- ⊕ Übersichtliche Kamera
- ⊖ Wechseln der Karten
- ⊖ Nervige Musik

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	63%	76%	**83%**

„Mehr Karten und das **verbesserte Kampfsystem** machen das Spiel besser als den Vorgänger. "

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Es bleiben euch **nur 48 Stunden** Zeit, um dem Tod zu entrinnen.

Von einer geheimen Organisation wurdet ihr in den Mutanten Wolverine verwandelt und ganz nebenbei auch noch mit einem absolut tödlichen Virus infiziert. Ausfahrbare, messerscharfe Adamantium-Klauen und eine große Anzahl an Combos erleichtern euch die Suche nach den dafür verantwortlichen gewissenlosen Wissenschaftlern. Um Gegner Berserker-like niederzuknüppeln, dienen euch sogar Stromkabel als Ladestation. Außerdem könnt ihr Gefahrenquellen, wie beispielsweise Lichtschranken oder auch Tretminen, mithilfe eures Wärmesensors aus dem Weg gehen. Sollte euch ein Feind einmal etwas zu hart zugesetzt haben, braucht ihr euch nur brav in die Ecke zu stellen und schon lädt sich eure Lebensenergie von ganz alleine wieder auf. Polygonarme Charaktere, karges Leveldesign, permanente und vor allem heftige Ruckeleinlagen sowie krasse Clipping-Fehler und die häufig fehlenden Rücksetzpunkte halten den Spielspaß allerdings ziemlich stark in Grenzen.

KERSTIN SPRINGER

COMBO-ATTACKEN Wenigstens bereichern viele Moves das Gameplay.

LASERSTRAHLEN werden mit dem Wärmesensor sichtbar.

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
fährt die Krallen aus.

Das Spiel hat es zwar pünktlich zum Kinostart geschafft, aber ein Kinobesuch wäre sicherlich eine viel bessere Investition. Diese Umsetzung hat mich doch etwas enttäuscht. Wie so oft wäre genügend Potenzial vorhanden, wurde aber mal wieder nicht genutzt. Hardcore-*X-Men*-Fans werden aber aufgrund der – im Gegensatz zum Spiel – recht gut gelungenen Zwischensequenzen vielleicht doch ihre Freude daran haben.

TEST
X-MEN 2

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	GenePool Software
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Text
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.wolverinesrevenge.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	79%	– %	67%

Castleween

Immer an **Halloween** darf ein Mensch das Reich der Toten betreten …

Zumindest besagt dies ein altes Ammenmärchen! So könnt ihr in Wanadoos „Grusel"-Abenteuer abwechselnd zwischen zwei kleinen Knirpsen durchschalten. Alicia, die als Hexe verkleidet ist, und Greg, der sich als Teufelchen getarnt hat, besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die es durch wechselnden Einsatz zu nutzen gilt. Während Alicia ihren Hexenhut als mörderische Schusswaffe gebraucht und die Fähigkeit besitzt, Wasser in Eis zu verwandeln, kann Greg durch einen Doppelsprung nicht nur höher gelegene Ebenen erreichen, sondern ist bei Feuer auch noch schmorfest. Leider hat dieses 08/15-Jump&Run kaum Geheimnisse zu bieten und ist auch grafisch ziemlich veraltet. Dass die Kameraperspektive nicht geändert werden kann, ist ebenfalls ziemlich unerfreulich. Immerhin lassen sich die beiden aber halbwegs vernünftig steuern und der sehr gut zu Halloween passende Sound ist recht ordentlich.

KERSTIN SPRINGER

TEUFELCHEN Greg kann viel weiter springen als Alicia.

BLAU BESCHRIFTETE … Kürbisse ermöglichen Alicia, Wasser in Eis zu verwandeln.

MEIN FAZIT **SCHWACH**

Kerstin Springer
verkleidet sich nie.

Eigentlich hätte aus diesem Abenteuer ein richtig knuffiges Jump & Run werden können. Aber nicht nur die verwaschene Grafik, sondern auch der Mangel an Ideen ist hier zu kritisieren. Der Jump&Run-Sektor hat Unmengen bessere Spiele, wie *Rayman 3* oder natürlich auch Marios Abenteuer zu bieten. Damit kann sich *Castleween* halt leider absolut nicht messen.

TEST
CASTLEWEEN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Wanadoo
Entwickler:	Wanadoo
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.wanadoo-edition.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **28. Mai**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
44%	72%	– %	49%

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand *

Kids Spielwaren (1)
Reichenberger Strasse 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away (2)
Heinrich-Mann-Strasse 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy (3)
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames (4)
Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy und Future (5)
Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play (6)
Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service Agentur (7)
Postplatz 4-4C
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store (8)
Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
0381-2003330

Spiel- u. Schreibwaren Eichelkraut (9)
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
036628-83214

Mega Video & Game Store (10)
Gröpelinger Heerstrasse 171
28237 Bremen
0421-6166593

Game World (11)
Ulzburger Strasse 171
22850 Norderstedt
04191-956240

Strobel am Markt (12)
Am Rein 5
72379 Hechingen
07471-2408

Else´s Gameshop (13)
Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company (14)
Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spieleparadies Dreier (15)
Poststrasse 15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games (16)
Lindenstrasse 13 a
31224 Peine
05171-581418

MC Game (17)
Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx (18)
Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore (19)
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Otto Carl GmbH (20)
Lange Strasse 14
27749 Delmenhorst
04221-91240

Phoenix (21)
Altendorfer Strasse 6
37574 Einbeck
05561-3332

JaRo Spielzeug- u. Babyland (21)
Brenzstrasse 8
89518 Heidenheim
07321-929596

Gameland (23)
Kaiserswerther Strasse 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D.Weichelt (24)
Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games (25)
Stockumerstrasse 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore (26)
Rüttenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

High Score (27)
Goethe Strasse 44
45964 Gladbeck
02043-928831

SK Gamenatix (28)
Paulinstrasse 36
54292 Trier
0651-27211

Joystix (29)
Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax (30)
Kölner Strasse 155
53840 Troisdorf
02241-881240

Multimediasoft Gansekow (31)
Neuer Wall 2-4
47441 Moers
02841-21704

Guild of Freaks (32)
Binger Strasse 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Joypoint (33)
Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

RedZack Hauser (34)
Holzhauser Strasse 20
72172 Sulz am Nekar
07454-4071369

A.S. Superplay (35)
Boelerstrasse 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne`s Gamestore (36)
Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck (37)
Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Game und Fun (38)
Am Flughafen 1342
25980 Westerland/Sylt
04651-22503

Players inc. (39)
Luisenstrasse 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken (40)
Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop (41)
Westspange 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Media Games (42)
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030-43776555

monte video (43)
Frankfurter Ring 83
80807 München
089-35652170

monte video (44)
Hindenburg Strasse 30
82467 Garmisch P.
08821-945893

Media Store (45)
Fuggerstrasse 4
86150 Augsburg
0821-313134

BEWO-Computer (46)
Paul-Gerhardt-Strasse 1
95176 Konradsreuth
09292-94154

CSE Schauties GmbH (47)
Marktstrasse 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Your Level (48)
Kronenstrasse 21-23
78054 VS-Schwenningen
07720-36402

Magic Media (49)
Blumenstrasse 17
87527 Sonthofen
08321-65665

Players inc. (50)
Salzstrasse 14
55411 Bingen
06721-185780

Pangerl EDV-Zubehör (51)
Marktstrasse 18
94107 Untergriesbach
08593-912233

Funmedia (52)
Gostenhofer Schulgasse 28
90443 Nürnberg
0911-2877085

Technik Toys (53)
Rossplan 22 / Ecke Teichstr.
04600 Altenburg
03447-501611

Informatik- und Rechenzentrum Guben (54)
Forster Strasse 68
03172 Guben
03561-4269

www.game-house.net (55)
Bardowicker Strasse 16
21335 Lüneburg
04131-54180

ZAPP Games (56)
Kartäuserstrasse 13
55116 Mainz
06131-230492

House of Game (57)
Neumarkt 3
04758 Oschatz
03435-621198

www.game-house.net (58)
Lüneburgerstrasse 16
29525 Uelzen
0581-31001

Sascha´s Fun Store (59)
Meinardustr. 19 / City Center
26655 Westerstede
04488-860822

GameX (60)
Hohenzollernring 58
95444 Bayreuth
0921-62585

Data Becker Megastore (61)
Merowingerstrasse 30
40223 Düsseldorf
0211-9331-437

Computerwelt PentraPro Sahling (62)
Erbische Strasse 4
09599 Freiberg
03731-213351

Computer Oase (63)
Stuttgarter Strasse 137
73312 Geislingen
07331-66044

Softparadies (64)
Hans-Frick-Strasse 1a
53474 Bad Neuenahr
02641-206506

PC Wave (65)
Reichstätter Strasse 22/1
73430 Aalen
07361-559778

Checkpoint Bockenheim (66)
Grempstrasse 10
60487 Frankfurt
069-97074427

Games Garden (67)
Karl-Grillenbergerstr. 20
90402 Nürnberg
0911-2148935

Game-Shop 2000 (68)
Miesenbacher-Strasse 18
66877 Ramstein
06371-598535

Importfun (69)
www.importfun.de

An- und Verkauf Jacob (70)
Puschkinstrasse 81
19053 Schwerin
03855-507501

Computertreff (71)
Holbeinstrasse 2-4
24539 Neumünster
04321-22737

Video Games (72)
Feldschmiede 52
25524 Itzehoe
04821-64036

K + K Computer (73)
Sandreuthstrasse 48
90441 Nürnberg
0911-43902-222

Games Garden (74)
Nürnbergerstrasse 26
90762 Fürth
0911-776523

Schnäppchen Shop (75)
Mittelstrasse 34
32657 Lemgo
05261-188522

Complay (76)
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221-9252166

Heyden´s Game Store (77)
Kaiserstrasse 128
61169 Friedberg
06031-61436

Susi´s Little Shop (78)
Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Gameland (79)
Stummstrasse 6
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun (80)
Nussiocher Strasse 12
69181 Leimen
06224-951885

Schreibwaren Horst (81)
Niederwerrnerstrasse 48
97421 Schweinfurt
09721-81930

Magic Games Videospiele (82)
Halkettstrasse 11
30165 Hannover
0511-3503537

Ammersee Computer (83)
Luitpoldstrasse 2
82211 Herrsching
0171-2064994

Allkauf Foto Mellendorf (84)
Wedemarkstrasse 51
30900 Wedemark
05130-1660

PC Spezialist (85)
Charlottenstrasse 55
88045 Friedrichshafen
07541-72290

Hinkelmann (86)
Holtenauerstrasse 119
24118 Kiel
0431-8999538

Toystore (87)
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523-303992

A.B. Games (88)
Schwartauer Allee 84-86
23554 Lübeck
0451-871750

monte video (89)
Kufsteiner Strasse 78
83026 Rosenheim
08031-3807401

Primal Games (90)
Kurt-Schumacher Platz 7
44787 Bochum
0234-9160630

World of Games (91)
Czernyring 18
69115 Heidelberg
06221-184134

Hirsch und Wolf (92)
Mittelstrasse 8
56564 Neuwied
02631-8399-0

Bender Elektro (93)
Mündelheimer Strasse 45
47259 Duisburg
0203-998703

Future Ware Systems (94)
Darmstädterstrasse 4
64625 Bensheim
06251-680988

Magic Toys (95)
Marktplatz 38
73614 Schorndorf
07181-63549

Data System (96)
Im Brühl 5
40625 Düsseldorf
0211-1592630

Spielwaren + Elektronik Fr (97)
Freiberger Strasse 16
09496 Marienberg
03735-22810

Computer Park Magdeb (98)
Halberstädter Strasse 2
39112 Magdeburg
0391-6247422

Players inc. (99)
Steingasse 14
55116 Mainz
06131-6293845

BLE-Computer (100)
Teichwolframsdorfers
08428 Langenbernsd
03761-8882314

* GamesProfi **Versand:** SpieleGrotte

☎ 02131 / 40 29 858 www.Spielegrotte.de

GamesProfi des Monat

90 PRIMAL GAMES® THE GAME SOURCE

Bei Primal Games findet ihr sicherlich alles rund um Videospiele, Anime und DVD's. Ob ihr im Laden Bochum City gegenüber vom HBF vorbe schaut, im Internet unter **www.primalgames.d** oder per Telefon von zuhause aus bestellt. Hier bekommt ihr, was ihr sucht, schnell und günstig

Tel. 0234 / 916063

Öffnungszeiten:
Montag-Freitag 10.00 bis 19.00 Uhr
Samstag 10.00 bis 15.00 Uhr

www.GamesProfis.de

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Das Spiel zum Kinohit 2003

Enter The Matrix

€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Futuristisches Action-Abenteuer

Red Faction 2

€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab Juni

SONY

2 Top-PlayStation-Spiele zum extra kleinen Preis

€24,95

Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Gran Turismo & Motor Toon Grand Prix 2

Fetziges Jump'n'Run-Abenteuer

€44,95

Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Donkey Kong Country

Verfügbar ab 6.Juni

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen der jeweiligen Hersteller:

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem GamesProfi

Erlebt Eure GBA-Hits überdimensional groß auf dem TV

Game Boy Player

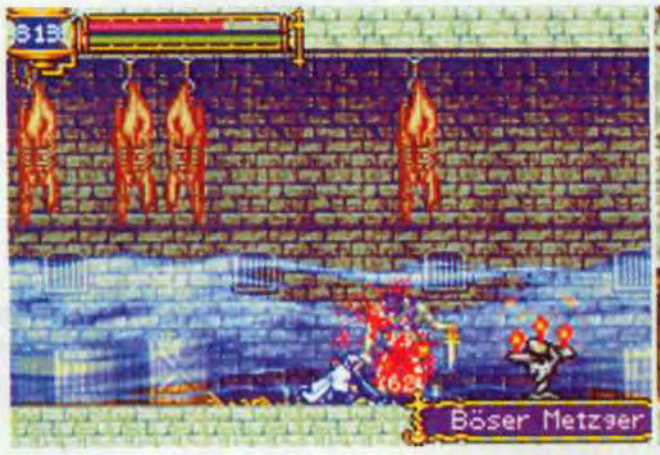
Schließe den Game Boy Player an deinen Nintendo GameCube an, stecke ein Game Boy Advance Spiel ein, schließe den Controller an und genieße echte GBA-Action auf deinem Fernseher!

€59,95

Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

Verfügbar ab 6.Juni

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777



ADERLASS Manche Gegner geizen beim Ableben nicht gerade mit dem roten Lebenssaft.

STÄRKUNG Erhöht sich der Level der Figur, wirkt sich das auf sämtliche Attribute aus.

Castlevania Aria of Sorrow

Dracula ist zwar tot, aber sein diabolisches Schloss will einen **neuen Meister!**

Wir schreiben das Jahr 2035. Eine Sonnenfinsternis taucht das Land in unbehagliches Dunkel. Durch mysteriöse Umstände werden der Austauschschüler Soma Cruz und seine Freundin Mina Hakuba in das Schloss von Dracula teleportiert. Bei einem gegnerischen Angriff wird Mina verletzt. Nun muss Soma Hilfe finden und die Mysterien des teuflischen Bauwerkes aufdecken. Im Laufe der lebensgefährlichen Erkundungstour bekommt Soma es mit allen möglichen Kreaturen zu tun. Nachdem er sie besiegt hat, absorbiert er deren Seelen und setzt sie auf drei verschiedene Arten ein. Entweder als Sekundärwaffe, als magische Attacke oder als Eigenschaft, bzw. Fähigkeit. So kann man im Laufe des Spiels mit großen Katanaschwertern werfen, sich in eine riesige, wütende Kreatur verwandeln oder auf Wasseroberflächen laufen. Auch die Rollenspielanleihen sind im neuesten Teil wieder vertreten. So nimmt der Charakter mit zunehmender Erfahrung an Stärke und Fähigkeiten zu. Entsprechend dieser Entwicklung werden immer mehr Areale des Schlosses zugänglich.

SCHAURIG-SCHÖN

Grafisch kann jeder Bereich durch seinen eigenen Stil überzeugen und bietet abwechslungsreiche und detaillierte Umgebungen, die mit sehr gutem Parallax-Scrolling weiter verfeinert wurden. Ebenfalls erstklassig sind die atmosphärischen Musikstücke geworden. Jeder Bereich hat seine eigene Melodie, zu der man es mit den unterschiedlichsten Gegnern aufnehmen muss. Bereits nach kurzer Spielzeit setzt der bekannte *Castlevania*-Effekt ein. Man kann einfach nicht aufhören! Die Geschichte kann durch das Auftauchen verschiedener, unter Umständen auch verdächtiger Personen einen tollen Spannungsbogen aufbauen. Auch die neuen Fähigkeiten bekommt man immer zum richtigen Zeitpunkt. Als nette Dreingabe kann man mit einem Freund die gesammelten Seelen per Link-Kabel tauschen.

UDO CRNJAK

UNSYMPATH In Gesprächen mit anderen Personen wird die Geschichte spannend vorangetrieben.

SCHLOSSWÄCHTER Dieses Monstrum ist zwar langsam, aber mit seinem Riesenschwert nicht zu unterschätzen.

N-ZONE HIT

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak verschlingt Seelen.

Eines muss man Konami lassen. Bei der *Castlevania*-Serie auf dem GBA lassen die Jungs nichts anbrennen. Der neueste Teil macht durch die tolle Grafik und den gelungenen Sound ordentlich was her. Man kann einfach nicht aufhören zu spielen. Etwas unausgegoren ist nur die Aufnahme der gegnerischen Seelen, die etwas zu willkürlich abläuft. Nicht immer überlässt euch der Besiegte seine Seele, auch wenn ihr den Gegner das erste Mal trefft. Genau dieser Punkt verwehrt dem Spiel auch eine bessere Wertung als dem Vorgänger.

TEST
CASTLEVANIA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami TYO
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **9. Mai**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Exzellente Grafik
- ⊕ Tolle Spielbarkeit
- ⊕ Atmosphärischer Sound
- ⊖ Aufnahme der Seelen zu ungeregelt

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	89%	–%	**89%**

„Castlevania bleibt auf dem GBA **einfach Spitzenklasse.** Ein absoluter Pflichtkauf."

PRAKTISCH Dort oben bietet der Typ wirklich eine absolut geniale Zielscheibe.

KÜHLRAUM Selbst zwischen Rinderhälften hängend kann Sam seine Knarre zücken.

DUNKELHEIT Mit Sams Nachtsichtgerät hat man immer den richtigen Durchblick.

Tom Clancy's Splinter Cell

Auch auf dem Handheld macht **Sam Fisher** eine recht gute Figur.

Als die Testversion in unserer Redaktion eintrudelte, waren wir alle sehr gespannt, ob unsere hohen Erwartungen auch erfüllt würden. Nach ausgiebigen Schnüffel-Aktionen mit Sammy sind wir zu dem Schluss gekommen, dass euch mit *Splinter Cell* ein wirklich spannendes 2D-Stealth-Action-Adventure erwartet. Hat man jedoch bereits auf der PS2 oder der Xbox mit ihm Bekanntschaft gemacht, neigt man dazu, seine Erwartungen zu hoch zu schrauben. Allerdings war von vorneherein klar, dass sich einige Features kaum auf das Handheld übertragen lassen können. Genau wie bei den 128-Bit-Konsolen-Versionen wird Fisher aufgrund des Verschwindens zweier CIA-Agenten als letzte Geheimwaffe der Regierung hinzugezogen. An dieser Stelle dürft ihr in Sams Rolle schlüpfen. Nach wenigen Schritten werdet ihr allerdings feststellen, dass die Stabilisierung der nationalen Sicherheit nicht nur taktisches Geschick, sondern auch eine Portion Glück erfordert.

ECHT GELUNGEN Während Sams Abseilaktion fliegen sogar Tauben auf.

DETAILREICHTUM Nur 2D, aber dafür äußerst texturenreich.

KLEINERE MANKOS

Mit Fishers Spionage-Gadgets Personen abzuhören, sich im Dunklen seines Nachtsichtgerätes mit integriertem Wärmesensor zu bedienen oder die Gegner mit einem Zielfernrohr ins Visier zu nehmen, ist dafür sowohl spannend als auch gut umgesetzt worden. Leider kommen diese Features aber nicht allzu oft zum Einsatz. Fishers Animationen hingegen, wenn er sich beispielsweise einen Abgrund hinunterseilt oder sich an Rohren entlanghangelt, sehen sehr realistisch aus. Auf Rollen als Ausweichmanöver oder auf den bekannten Split-Jump werdet ihr allerdings verzichten müssen. Dafür dürft ihr euch an sehr schönen Texturen erfreuen. Während des Spiels ist man nämlich häufig darüber erstaunt, wie genau z. B. ein Tapetenmuster oder von der Wand bröckelnder Putz dargestellt sind. Bewegt ihr euch auf Häuserdächern, fliegen sogar Tauben auf. Die elf Missionen enthalten zwar auch einige kleine freispielbare Bonus-Missionen, allerdings ist für geübte Zocker der Spaß etwas zu schnell vorüber. Besitzt ihr jedoch einen Würfel und nennt die dazugehörige (bereits durchgespielte) GC-Version euer Eigen, dürft ihr fünf weitere Missionen auf dem GBA erschnüffeln.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
arbeitet inkognito.

Fishers GBA-Auftritt macht Spaß, keine Frage! Sams Animationen sind super, aber ein paar weitere Moves hätte Ubi Soft dem Stealth-Agenten schon spendieren können. Die Linkmöglichkeit mit dem GC (im Test auf Seite 46 nachzulesen) ist jedenfalls eine gelungene Idee. Trotzdem gebe ich Sam Fisher auf einer „großen" Konsole jederzeit bedingungslos den Vorzug.

TEST
SPLINTER CELL

Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft Montreal
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.splintercell.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **5. Juni**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ Saubere Grafik
- ⊕ GC-Linkmöglichkeit
- ⊕ Spannender Sound
- ⊖ Sich wiederholende Spielsequenzen

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	78%	– %	**79%**

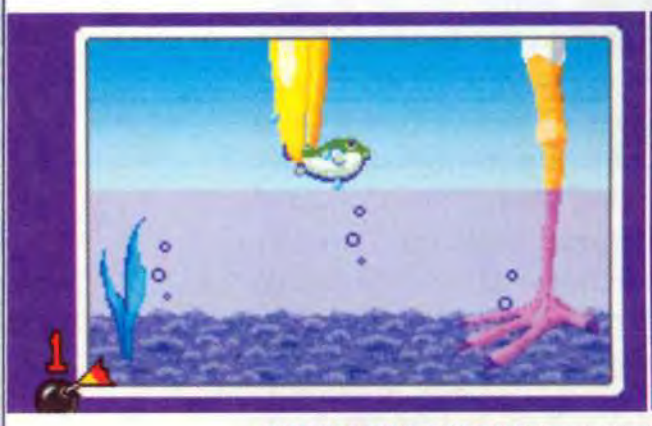
„**Spionage-Game** mit Nervenkitzelgarantie, bei dem die Gadgets leicht zu kurz kommen."

Wario Ware Inc.: Minigame Mania

Schnelles **Reaktionsvermögen** und Geschick sind gefragt!

Nintendo liefert euch ein bizarres aber auch sehr lustiges GBA-Modul: An weit mehr als 200 Minigames dürft ihr ausprobieren wie fix ihr seid. 16 Charaktere, jeder mit einem Repertoire aus exakt 25 Minispielchen, warten darauf, euch verschiedensten Reaktionstests zu unterziehen. So versucht ihr beispielsweise, ein winziges-Spielzeugauto einzuparken, mit einer watschelnden Pinguin-Karavane Schritt zu halten, einer jungen Frau zu helfen ihren eigenen Rotz wieder einzuschniefen oder euch ein auf einer Theke entlangschlitterndes Glas zu schnappen. Hört sich einfach an, aber innerhalb von fünf oder gar weniger Sekunden die Lage zu peilen und entsprechend darauf zu reagieren, ist gar nicht so einfach. Vier winzige Zweispieler-Games - einer daddelt per linker, der andere per rechter Schultertaste - sind ebenfalls auf dem Modul. Eine Linkmöglichkeit mit einem zweiten GBA existiert allerdings leider nicht. Fans des berühmten Pillenfreaks Dr. Wario können sich aber trotzdemfreuen! Eine Miniaturversion dieses Geschicklichkeitsspiels wurde sogar ebenfalls integriert. Die Grafik ist absichtlich äußerst simpel, aber dafür zweckmäßig gehalten.

KERSTIN SPRINGER



ANGELN MAL ANDERS Ihr müsst nur im richtigen Moment zuschnappen.

ROTZNASE Ihr müßt sie dazu bringen das Zeug wieder einzuschniefen.

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
findet's lustig.

Um sich die Zeit im Bus oder im Zug zu vertreiben, ist dieses Spiel absolut perfekt! Etwas enttäuschend ist aber, dass das Modul lediglich vier etwas langweilige Zweispieler-Games beinhaltet. Wenigstens eine Linkmöglichkeit könnte geboten sein, damit wäre die Multiplayer-Wertung definitv besser ausgefallen. Mir hat das Spiel trotzdem viel Spaß gemacht. ziges Spiel! dem sehr gut

TEST
WARIO WARE

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2 (1 Modul)**	USK-Freigabe **23. Mai**
Termin **Ohne Beschränkung**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
46%	67%	48%	**81%**

Sega Rally Championship

Habt ihr das Zeug zu einem richtigen **Rallye-Champion?**

In Segas Offroad-Racer dürft ihr euch hinter das Lenkrad verschiedenster Boliden klemmen. Die Karossen stammen von Herstellern, wie Ford, Toyota oder auch Peugeot und lassen sich allesamt sehr angenehm steuern. Ob ihr dabei eine automatische oder manuelle Schaltung wählt, bleibt euch überlassen. Erfahrene Punkte können im Shop gegen weitere Karossen, Strecken oder gegen andere, den Championship- und Time-Attack-Modus ergänzende Spielmodi, eingetauscht werden. Um das Rennfeeling zu steigern, könnt ihr selbst die passenden Musikstücke wählen. Die Grafik ist allerdings ziemlich pixelig. An *V-Rally 3* konnte man sehen, was der GBA zu leisten imstande wäre. Dass sich Sega diesbezüglich so wenig Mühe gab, ist absolut unverständlich. Wer allerdings keinen so großen Wert auf eine gute Grafik legt, kommt dennoch auf seine Kosten.

KERSTIN SPRINGER

DIE HINTERGRUNDGRAFIK ... ist wenigstens gelungen.

PIXELIG Hier ist ganz gut zu sehen, dass die Auflösung nicht gerade begeistert.

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
fährt lieber Rad.

Als ich das erste Mal eine Proberunde fuhr, war ich ehrlich gesagt über die Grafik mehr als überrascht. Prescht man etwas schneller durch die Gegend, fliegen einem die mega-großen Pixel nur so um die Ohren. Von Sega sind wir doch eigentlich Besseres gewohnt, oder?

TEST
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Erhältlich**
Termin **Ohne Beschränkung**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
65%	79%	64%	**69%**

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Auch auf dem Handheld dürft ihr als mutierter Wolverine **Rache üben!**

Die Suche nach den gewissenlosen Wissenschaftlern, die durch die Injektion eines Virus euren Tod augenscheinlich besiegelt haben, wird euch nicht nur über verschneite Berge, sondern auch durch futuristische Dungeons führen. Um euch gegen eine wahre Gegnerschar und vor allem euren Erzfeind Sabretooth zur Wehr zu setzen, könnt ihr entweder eure Fingerklingen – Wolverines gefährlichste Waffe – oder eine Vielzahl anderer, leicht erlernbarer Moves einsetzen. Hat euch ein Gegner zu schwer zugesetzt, könnt ihr euch sogar selbst heilen. Sobald kein Gegner in Sicht ist, drückt ihr einfach den B-Knopf, allerdings funktioniert das nur mit eingezogenen Krallen! In diesem Spiel geht es aber nicht nur darum, euren Gegnern auf die Ömme zu hauen. In einigen Passagen müsst ihr darauf aufpassen, sie in den 2D-Welten nicht aus den Augen zu verlieren. Die Animationen sowie das Leveldesign können sich wirklich sehen lassen. Allerdings ist das Abenteuer mit nur fünf Arealen leider etwas zu kurz geraten.

KERSTIN SPRINGER

DIE SCHLITZUTENSILIEN ... sind Wolverines gefährlichste Waffe.

VORSICHT Auf eisigem Untergrund kommt ihr schnell ins Schlittern.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer ist Freddy-Krüger-Fan.

Wolverines Rachefeldzug macht unheimlich viel Spaß! Nicht nur *X-Men*-Fans werden von dieser Mischung aus Action, Beat 'em Up und Jump & Run begeistert sein. Zwar ist das Mutanten-Abenteuer nur in 2D, was den Spielspaß aber absolut nicht mindert. Ein paar Stages mehr hätten trotzdem nicht geschadet. Nichtsdestotrotz ein wirklich gutes Spiel!

TEST

WOLVERINE'S REVENGE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.wolverinesrevenge.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Erhältlich**
Termin **Ab 12 Jahren**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	77%	– %	**79%**

Castleween

In dieser **Halloween-Nacht** wird sich sicherlich niemand wirklich gruseln.

Genau wie in der GameCube-Version steuert ihr zwei kleine Helden – Alicia und Greg – über Friedhöfe, finstere Moore oder unterirdische Verliese. Um 15 Levels erfolgreich zu absolvieren, ist ein geschickter Wechsel der beiden Spielfiguren, der die unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden nutzt, unerlässlich. Alicia, die als Hexe verkleidet ist, kann Gegner mit ihrem Hexenhut wegzwirbeln und Teufelchen Greg macht Gegnern mit seinem Dreizack Beine. Die zweidimensionale Grafik weiß (im Gegensatz zur GameCube-Version) auf dem GBA zu überzeugen. Sämtliche Levels sind nämlich detailliert und abwechslungsreich gestaltet. Die Musik passt ebenfalls sehr gut zum Spiel. Wenn ihr euch bei diesem Spiel unterfordert fühlt, dürft ihr auch unter Zeitdruck durch die seelenlosen Dungeons preschen.

KERSTIN SPRINGER

SPIELFIGUREN An bestimmten Punkten könnt ihr wechseln.

HEISSE LAVA Für abwechslungsreiches Leveldesign wurde jedenfalls gesorgt.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer mag Kürbiskernsuppe.

Die Halloween-Nacht von Wanadoo ist zwar nicht gerade sehr außergewöhnlich, aber dennoch ein wirklich solides Spiel. nIcht nur Jump&Run-Fans werden daran ihre Freude haben. Wirklich schade, dass den Entwicklern die GameCube-Fassung um einiges schlechter gelungen ist.

TEST

CASTLEWEEN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Wanadoo
Entwickler:	Wanadoo
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.wanadoo-edition.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **28. Mai**
Termin **Ab 6 Jahren**	Preis **Ca. € 45,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	72%	– %	**71%**

IMPORT NEWS

LLOYD, DER GERECHTE Dieser kleine, sympathische Kerl ist der Hauptcharakter.

DU HUND DU Jede Menge Kämpfe warten auf euch. Wer euch zur Seite steht, hängt von euch ab.

Tales of Symphonia/ Phantasia

ROLLENSPIEL Neues Beziehungsrollenspiel aus Japan.

Der neueste Teil der „Tales of"-Serie erscheint diesen Sommer in Japan und wird gleichzeitig der erste Teil sein, der in vollem 3D-Glanz erstrahlt. Es werden eine Menge Hauptcharaktere mit dabei sein, deren Beziehung zueinander ein zentrales Element ist. Abhängig davon, wie gut sich die Charaktere verstehen, ergeben sich für sie individuelle Spezial-Events. Diese interessanten Entwicklungen finden in Silverland und der Parallelwelt Teseara statt. Damit alle Bewohner dieses Landes in Frieden leben können, muss die Parallelwelt allerdings zerstört werden. Lloyd Irving, eine der Hauptfiguren, kann sich, aufgrund seines ausgeprägten Gerechtigkeitssinns, nicht mit dieser Tatsache abfinden und sucht deshalb nach alternativen Wegen für das Wohl der Silverlander. Im Laufe des Spiels kommen weitere Hauptcharaktere hinzu, mit denen Lloyd bereits länger Kontakt hatte. Das GBA-Pendant *Tales of Phantasia* hingegen stellt ein aufgebohrtes Remake des *Super Famicom*-Originals dar. Es wurden komplett neue Charaktere, Events und Features hinzugefügt. Die Spielmechanik wurde jedoch 1:1 übernommen. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Sommer/Juni 2003

AKTUELLES **AUS JAPAN**

Warren Harrod berichtet.

RPG Forever!

In Japan zählen Rollenspiele zu den populärsten Spielen überhaupt. All die erfolgreichen Spieleserien wie *Final Fantasy, The Legend of Zelda* oder *Dragon Quest* konnten die Spieler seit den ersten Tagen der Videospiele begeistern. Die beliebtesten Titel erschienen zuerst auf dem NES und dann später, in verbesserten und erweiterten Versionen, auch auf dem SNES. Nach dem Erscheinen der PlayStation entschieden sich leider viele Hersteller dazu, das N64 zu ignorieren. Für Nintendo ist es nach Erscheinen des GameCube nun besonders wichtig, ein starkes RPG-Line-Up zu schaffen. Obwohl es einige Zeit gedauert hat, halten nun offenbar auch Rollenspiele auf dem GameCube Einzug. Square arbeitet an *Final Fantasy Crystal Chronicles* und Namco an *Tales of Symphonia*. Sollte es Nintendo gelingen, weiterhin Beziehungen zu anderen Konzernen aufzubauen, stehen GameCube-Besitzern großartige und rosige Zeiten bevor.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Soul Calibur 2
2. Shaman King Soul Fight
3. P.N.03
4. Mario Party 4
5. Rockman EXE Transmission

GAME BOY ADVANCE
1. Dragon Quest Monsters
2. Made in Wario
3. The Legend of Zelda
4. Rockman EXE 3 Black
5. Pokémon Sapphire

NEWSTICKER

+++ GEBÜHRENSENKUNG Nintendo hat die Lizenzgebühr reduziert, welche unabhängige Softwarehersteller pro GameCube-Spiel abdrücken müssen. Damit sollen Third-Party-Firmen zu mehr Cube-Support ermutigt werden **+++ POKE-PROTZ** Nintendo of America brüstet sich damit, binnen der ersten beiden Verkaufswochen insgesamt 2,2 Millionen Module von *Pokémon Ruby* und *Sapphire* in Nordamerika ausgeliefert zu haben. **+++ POKÉMON-VERSIONEN FÜR GBA SP** Das Pokémon-Center feiert fünften Geburtstag. Anlässlich dieses Ereignisses wird ein spezieller Pokémon GBA SP in April erscheinen und zwar in Achamo-Orange (Pokémon 001) und mit dessen Antlitz auf der Konsole.**+++ MOTHER-SERIE AUF DEM GBA** Die ersten beiden Teile, *Mother 1* und *2*, werden im Juni auf einem Modul ausgeliefert. *Mother 3*,

Metal Arms

ACTION **Niedlicher Baller-Robbi plant feindliche Übernahme.**

Roboter Glitch ist der niedliche Held des fetzigen Blech-wegflieg-Actionspiels *Metal Arms*. Bei Third-Person-View lasst ihr Glitch durch rund 50 Levels hoppeln und mit 18 Waffen scharf schießen. Im Spielverlauf befreit unser Held unterdrückte Arbeitsroboter aus den Klauen des bösen Oberdroiden General Corrosive. Diese Helfer stehen euch dann zur Seite und unterstützen beim Schrotten der vielen fiesen Edelstahl-Gegner. Vielversprechendstes Feature ist die Übernahme feindlicher Roboter. Es gibt ein Dutzend verschiedene Robotertypen, in deren Blechhaut Glitch schlüpfen kann. Die „Besessenheit" hält so lange an, bis der Wirtskörper zerstört wurde oder man sich damit zu weit von Glitch entfernt. Um einen Feind zu übernehmen, müsst ihr euch allerdings von hinten anschleichen und freie Schussbahn zu einer offenen Daten-Buchse haben. Der Fetz-Wow-Schepper-Faktor wirkt bereits sehr ansprechend. Im Laufe der Missionen setzt sich Glitch auch an Geschütztürme oder braust mit vier Fahrzeugen durch die Gegend. Entwicklerteam Swingin' Ape verspricht auch einen Multiplayer-Modus per Splitscreen, bei dem sich bis zu vier Roboter-Freunde in drei Modi an die Kragenverschraubung gehen können. **(hl)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.sierra.com
Termin: 4. Quartal 2003 (USA)

SCHWERMETALL Glitch kämpft für die Freiheit unterdrückter Roboter in Droid City.

ROBO-GANG Die beiden Kollegen links und rechts helfen in den Kämpfen.

Dramatic Fight Professional Baseball

BASEBALL **Cel Shading meets Reality! Und zwar beim Baseball.**

Baseball-Spiele sind in Japan ungemein beliebt. Segas neuestes Game aus diesem Genre ist total anders. Die Kultfirma kombiniert erstmals im Cel-Shading-Look dargestellte Charaktere mit real aussehenden Spielern. Die insgesamt über 30 Comicfiguren stammen allesamt aus berühmten Manga-Baseball-Geschichten. Allem Anschein zum Trotz handelt es sich aber um eine ernsthafte Sportsimulation, die sogar die offizielle Lizenz der Professional Baseball Association nutzt. Aufgelockert wird das sportliche Geschehen durch gelegentlich eingeblendete Sprechblasen oder geschriebene Publikumsreaktionen, ähnlich wie bei *XIII*. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Sommer 2003 (Japan)

EINSATZ ZEIGEN Egal, ob Comic oder nicht, die Spieler geben immer alles.

das ursprünglich für das N64 kommen sollte, dann aber gecancelt wurde, ist ebenfalls in Entwicklung.+++ 🇯🇵 **„Q" BEKOMMT GAME BOY PLAYER** Panasonics GC/DVD-Player-Hybrid „Q" bekommt seine eigene Version des Game Boy Players. Durch das besondere Design konnte der bereits erschienene Player für den GC nicht angeschlossen werden. +++ 🇯🇵 **CARD E-READER IM NEUEN DESIGN** Nach der Veröffentlichung des Game Boy Player und des GBA SP hat sich Nintendo dazu entschieden, dem Card e-Reader ein neues Design zu verpassen. Eine bessere Handhabung mit dem Player und dem GBA SP soll das Ziel sein. Außerdem veröffentlicht Nintendo die bekannten *Game&Watch*- und *Mario Party*-Card-e-Reader-Serien.+++ 🇺🇸 **LINK FÜR LAU** Nintendo hat den Preis für das *Zelda*-Bundle im Mai auf schlappe 150 Dollar gesenkt. +++

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Nicht ganz auf Draht

Nintendo hat immer wieder die Verdrahtung von GameCube und Game Boy Advance als exklusives Feature gepriesen, von dem andere Konsolen nur träumen können. Das ist im Prinzip richtig und führt vereinzelt zu genialen Einsatzzwecken. Dank des zusätzlichen GBA-Displays erschließt sich dem neuen Cube-*Zelda* ein innovativer Zweispieler-Modus voll harmonischer Kooperation. Weniger lustig finde ich allerdings Fälle, bei denen die Verbindung zwingend nötig ist, um an versteckte Inhalte ranzukommen. Siehe *Metroid Prime* und dessen GBA-Cousin *Fusion*. Die NES-Ur-Fassung von *Metroid* als Bonusspiel zu integrieren, ist eine tolle Idee. Aber dass man dazu beide Systeme miteinander verbinden und mit dem jeweiligen Spiel bestücken muss, erfüllt fast schon den Tatbestand der Nötigung. Die Bonus-Karotte baumelt vor meiner Nase, aber ich muss kaufen und koppeln, was das Zeug hält, um den 8-Bit-Opa freizuschalten. Das hat nicht mehr viel mit „ausnutzen" der Konsolen-Verknubbelung zu tun, wenn spannende Features auf diese Weise weggesperrt werden. Zumal eine zusätzliche Verkabelung so ziemlich das Letzte ist, was viele Wohnzimmer gebrauchen können.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

🇺🇸 USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Zelda: The Wind Waker
2. Mario Party 4
3. Super Smash Bros. Melee
4. Metroid Prime
5. Starfox Adventures

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Ruby
2. Pokémon Sapphire
3. Driver 2 Advance
4. Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters
5. Zelda: A Link To The Past

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Magical Pan Pokin	24. April
Pilgrimage	24. April
GT Cube	25. April
Giftpia	25. April

Erscheint demnächst:

Rune II	23. Mai
Family Stadium 2003	30. Mai
Pokémon Box	30. Mai
Magical Pan Pokin	Mai
Viewtiful Joe	12. Juni
Sonic Adventure DX	19. Juni
Final Fantasy Crystal Chronicles	18. Juli
F-Zero GC	25. Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Zoid Saga	18. April
Harvest Moon	18. April
Magical Pan Pokin	24. April
Hunter X Hunter	24. April
Zero One	24. April
Kid Crown's Crazy Chase	25. April
RPG School Advance	25. April
Fire Emblem	25. April
Summon Night	25. April
Medabot CORE	April
Plaster World	April
Naruto	1. Mai
Rockman Zero 2	2. Mai
Castlevania: Aria of Sorrow	08. Mai

Erscheint demnächst:

Hamtarou 4	23. Mai
Metal Max 2	20. Juni
Mother 1 and 2	20. Juni

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Conflict: Desert Storm	23. April
City Racers	29. April
NBA Street Vol. 2	29. April
Resident Evil Code: Veronica	29. April
Burnout 2: Point of Impact	2. Mai
Finding Nemo	13. Mai
Tom Clancy's Splinter Cell	13. Mai
Lost Kingdoms 2	14. Mai
Enter the Matrix	15. Mai
Barbarian	15. Mai
BattleBots	15. Mai
Tankers: Smoking Barrels	15. Mai
Speed Kings	20. Mai
Top Angler	20. Mai

Erscheint demnächst:

Jane's Attack Squadron	26. Mai
High Heat Baseball 2004	27. Mai
Shrek Super Party	27. Mai
The Hulk	27. Mai
Cubix: Robots for Everyone	2. Juni
Chessmaster	3. Juni
Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation	3. Juni
Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring	4. Juni
Army Men: Sarge's War	10. Juni
Sonic Adventure DX	11. Juni
Dungeons and Dragons Heroes	17. Juni
Hitman 2: Silent Assassin	17. Juni
Mace Griffin: Bounty Hunter	17. Juni
Mega Man Network Transmission	17. Juni
Motor Trend Presents Lotus Challenge	17. Juni
Wario World	23. Juni
Freestyle Metal X	24. Juni
Army Men RTS	25. Juni
Charlie's Angels	25. Juni
Jacked	25. Juni
SX Superstar	25. Juni
Street Racing Syndicate	25. Juni

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Disney Princess	2. April
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	15. April
Wing Commander: Prophecy	18. April
Clu Clu Land-e	21. April
Golf-e	21. April
Donkey Kong 3-e	21. April
Iridion II	25. April
Finding Nemo	5. Mai
Castlevania: Aria of Sorrow	6. Mai
Lufia: The Ruins of Lore	6. Mai
High Heat Baseball 2004	15. Mai
Dr. Muto	18. Mai
Sega Arcade Gallery	19. Mai

Erscheint demnächst:

Wario Ware Inc: Mega Microgames	26. Mai
Rugrats Go Wild	27. Mai
The Incredible Hulk	27. Mai
Bruce Lee: Return of the Legend	30. Mai
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero	1. Juni
Aliens vs. Predator	2. Juni
Wizardy Summoner	2. Juni
Crushed Baseball 2004	3. Juni
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King	9. Juni
Donkey Kong Country	9. Juni
Ice Nine	10. Juni
Space Channel 5	10. Juni
Stuntman	14. Juni
Freekstyle	16. Juni
Need for Speed: Porsche Unleashed	18. Juni
Monster Truck Madness 2.0	21. Juni
Advance Wars 2: Black Hole Rising	23. Juni
Jet Grind Radio	23. Juni
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II	24. Juni
Rock 'n' Roll Racing	24. Juni

Pokémon Box

ROLLENSPIEL **Der Sammelwahn geht weiter! Auch auf dem GameCube.**

MEHR INPUT **Neugierige Naturen können hier ihren Wissensdurst in vielen Kategorien stillen.**

Bei *Pokémon Box* handelt es sich um eine unterstützende Erweiterung zu den GBA-Titeln *Rubin* und *Saphire*. Wird der GBA mit dem GameCube verbunden, eröffnen sich einige Funktionen. Man kann zum einen seine gesammelten Pokémon auf den GameCube übertragen, da man hier eine erhöhte Speicherkapazität von 25 Boxen à 60 Pokémon hat. Zum anderen werden detaillierte Informationen über jedes der Monster abrufbar. Man möchte seine Pokémon wie Pokale aufstellen? Mit *Pokémon Box* kein Problem. Und schließlich wird es sogar möglich sein, *Pokémon Rubin* und *Saphire* ohne Game Boy Player auf dem Fernseher zu spielen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 30. Mai (Japan)

The Simpsons: Hit & Run

RENNSPIEL **Macht die Straßen von Springfield unsicher!**

Nachdem *The Simpsons: Road Rage* offensichtlich von *Crazy Taxi* inspiriert war, scheint sich das neue Rennspiel um die kultige TV-Cartoon-Truppe ein paar Scheiben von *Grand Theft Auto* abzuschneiden. *The Simpsons: Hit & Run* enthält über 50 Story-Missionen, die euch kreuz und quer durch Springfield führen. Dabei kann man auch das Fahrzeug verlassen und zu Fuß legendäre Stätten wie das Heim der Simpsons, das Atomkraftwerk oder den Kwik-e-Mart erforschen. Euch erwarten rund 40 Fahrzeuge und verschiedene spielbare Charaktere von Bart bis Homer. **(hl)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.sierra.com
Termin: 3. Quartal 2003 (USA)

GELBPHASE Auf dem Highway ist der Simpsons-Opa los.

GBA als Video-Star

ACTION **Pocket Pix verwandelt den Kleinen in ein Taschenkino.**

NICHTS IST UNMÖGLICH
Wer nicht spielen will, kann hören (und glotzen).

Man kann mit ihm (noch) kein Brot toasten oder Blumenzwiebeln pflanzen. Aber findige Zubehörhersteller lassen sich immer wildere Zweckentfremdungen für den GBA einfallen – so zum Beispiel als Videoabspiel-Station. Pocket Pix nennt sich ein neuer Adapter im Modul-Format, der mit SD-Speicherkarten gefüttert werden kann. 75 Minuten Video sollen auf eine 64-MByte-Karte passen, das Medium lässt sich auch zum Speichern von MP3-Musikfiles nutzen. Per USB-Anschluss tauscht man Daten mit einem PC aus. Pocket Pix soll inklusive einer leeren 64-MByte-Karte für 60 Dollar in den US-Einzelhandel kommen. **(hl)**

Hersteller: Pocketainment
Internet: www.pocketainment.com
Termin: Mai 2003 (USA)

Activisions Fortsetzungs-Aktivitäten

DIVERSE **Nachfolger zu Shrek, Spider-Man und Kult-Oldie Pitfall sind in Arbeit.**

Activision ließ auf einer Pressekonferenz im kalifornischen Santa Monica in seine GameCube-Pläne fürs kommende Weihnachtsgeschäft blicken. Kurz angekündigt wurden die beiden Filmspiel-Sequels *Shrek 2* und *Spider-Man 2*. Eine Fortsetzung der Oldschool-Art ist dagegen *Pitfall Harry*. Im zeitgemäßen 3D-Look durchstöbert Harry rund 50 urwaldige Levels auf der Suche nach der sagenhaften Stadt Eldorado. Kleine Puzzles und witzige Steuerungsideen bereichern den archäologischen Alltag. Es gibt rund ein Dutzend Gegenstände, die ihr direkt mit dem C-Stick steuert. Um zum Beispiel eine Schlinge einzusetzen, muss der C-Stick im Kreis gedreht werden. Activision zeigte auch das in Los Angeles angesiedelte Verbrechensbekämpfungs-Actiondrama *True Crime*. Die knackige Mischung aus Fahraction, Shooter und Prügelspiel war zwar noch nicht auf dem GameCube spielbar, aber bis zum Herbst soll diese Version fertig werden. Erheblich zarter besaitet präsentiert sich dagegen *Disney's Skating Adventure*, eine Art „Tony Hawk light" für die jüngere Zielgruppe (erscheint auch für GBA). **(hl)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com

PITFALL HARRY Bissig wie eh und je schnappen die Krokos in 3D.

PITFALL HARRY Fahr' schon mal den Eingeborenen mit der Stinkbombe vor.

Buffy: Chaos bleeds

ACTION **Frisches (Spiele-)Blut für Fans der TV-Serie.**

Vampir-Killerin Buffy räumt nach ihrem (nur für Xbox erhältlichen) Spieledebüt bald auch auf dem GameCube mit untotem Gesindel auf. Der Nachfolger *Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos bleeds* ist in der 5. Staffel der TV-Serie angesiedelt. Ihr steuert fünf spielbare Charaktere wie Buffy und Angel durch eine neue Story. Spielerisch steht Nahkampf-Action im Mittelpunkt, mit Prügel-Combos und Waffeneinsatz wird den Untoten das „un" ausgetrieben. Im Multiplayer-Modus wählen bis zu vier Spieler aus 24 guten und bösen Charakteren ihre Lieblingsfigur. **(hl)**

Hersteller: Vivendi Universal **Internet:** www.sierra.com **Termin:** 3. Quartal 2003 (USA)

PFAHLTAG Ein untoter Schlaffi macht Bekanntschaft mit Buffy.

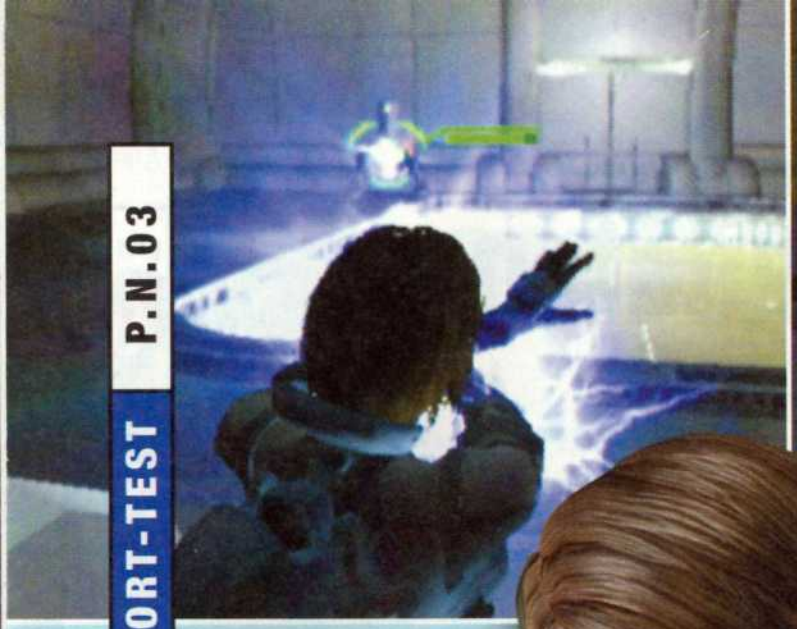
Crash Nitro Kart

RENNSPIEL **Nachkarten mit Crash Bandicoot und Anhang.**

CRASHTEST Der Energieschild bringt den Nebenmann ins schleudern.

Crash Bandicoot, hauptberuflich ein Jump&Run-Beuteltier, schätzt auch motorisierte Fortbewegungsformen. *Crash Nitro Kart* verspricht lockere Renn-Action mit 17 Strecken, 16 spielbaren Charakteren und allerlei Waffen wie Windhosen, Minen oder zielsuchenden Raketen. Neben Zeitrennen und storylastigem Adventure-Modus ist eine Battle-Arena geplant, bei der es weniger auf Rennen als vielmehr auf die schnelle Zerstörung der anderen Karts ankommt. Klingt vor allem im Multiplayer-Bereich witzig, aber mit Nintendos *Mario Kart Double Dash* droht in diesem Genre ein schwer überholbarer Konkurrent. **(hl)**

Hersteller: Vivendi Universal **Internet:** www.sierra.com **Termin:** 4. Quartal 2003 (USA)



FEUER FREI Mit leicht angesengtem Anzug übersteht Vanessa diese Attacke.

COOL Per Special Move haben wir den fetten Gegner eliminiert.

ES WARD LICHT Auch wenn das Spiel nicht vollends überzeugen kann, die Lichteffekte können es!

IMPORT TEST

Gelingt Shinji Mikami ein **neuer Superhit** wie einst mit Resident Evil?

P.N.03

Neben *Viewtiful Joe*, *Resident Evil 4*, *Killer 7* und *Dead Phoenix* kündigte Capcom Ende des vergangenen Jahres auch das Science-Fiction-Spiel *P.N.03* an, welches von *Resident Evil*-Schöpfer Shinji Mikami höchstselbst betreut wird. Die Erwartungen sind dementsprechend hoch. Obwohl er seinen bisher größten Erfolg mit einem Horror-Spiel hatte, schlägt Shinji Mikami mit *P.N.03* eine andere Richtung ein. *P.N.03*

GELUNGEN Die Partikeleffekte im Spiel sehen spektakulär aus.

GRAZIL Ein spektakulärer Sprung bringt uns aus der Schussbahn des todbringenden Lasers.

VERTEIDIGUNG Einige Gegner verfügen über einen Schutzschild, den ihr zuerst ausschalten müsst.

ZERSTÖRER Nach jedem Level erhaltet ihr eine Bewertung, wie gut ihr wart.

ist ein waschechter Science-Fiction-Shooter, der aus der dritten Person gesteuert wird. Ihr lenkt Vanessa Z. Schneider, ihres Zeichens Elite-Kämpferin, über den Boden eines fernen Planeten. Der Hauptcomputer des Planeten ist durchgedreht und hat seine Roboter-Armee in den Kampf geschickt. Der Computer hat bereits fast das gesamte Leben auf dem Planeten vernichtet, darunter auch Vanessas Eltern.

TERMINATOR LÄSST GRÜSSEN

Das Abenteuer beginnt vielversprechend. Ihr startet auf der Planetenoberfläche und beobachtet Vanessa, wie sie sich *Terminator*-like materialisiert (leider nicht wie im großen Kinofilm ohne Klamotten). Langsam nähern sich die ersten Roboter; ein paar Lasersalven zeigen dem Roboter-Volk aber schnell, wer hier das Sagen hat. Auch die ersten Geschütztürme stellen kein Problem dar. Praktischerweise werden Gegner automatisch anvisiert, auf Knopfdruck kann man aber auch zu einem selbst gewählten Ziel umschalten. Bereits recht früh betritt man den ersten Innenlevel. Von nun an geht es abwechselnd in Innen- und Außenmissionen weiter. Die Levels sind in zahlreiche Räume unterteilt, die man meist zuerst von sämtlichen Kampfmaschinen befreien muss, bevor man den nächsten Raum betreten kann. Zwischendurch halten einen Funksprüche über die Missionsziele auf dem Laufenden. Leider bestehen diese fast ausschließlich aus Text, eine Sprachausgabe sowie schmucke Videosequenzen hätten hier wahre Wunder gewirkt. Für jeden zerstörten Feind erhaltet ihr Punkte. Habt ihr einen Gegner besiegt, läuft eine Zeit herunter. Besiegt ihr innerhalb dieser Zeit weitere Feinde, erhaltet ihr Bonuspunkte. Diese könnt ihr an bestimmten Positionen innerhalb eines Levels sowie nach jedem Level in einem Shop gegen einen neuen Kampfanzug eintauschen. Dort könnt ihr auch eure bisherigen Anzüge aufrüsten. Waffen erhaltet ihr aber nicht, denn Vanessa feuert aus ihren Unterarmen. Je nachdem mit welchem Kampfanzug ihr eine Mission startet, kann Vanessa auf bestimmte Spezial-Attacken zurückgreifen, die ihr mit dem Digitalkreuz aktivieren könnt. Mit dem Papillon-Kampfanzug (siehe auch Extrakasten), könnt ihr diese Attacken auch frei auswählen. Leider gibt es bei *P.N.03* einen Haufen Kritikpunkte. So werden bestimmte Level-Abschnitte recycelt und tauchen immer wieder auf – Gleiches gilt für die Endgegner. Die Steuerung ist relativ hakelig, so dass die Protagonistin nicht immer auf Anhieb die gewünschte Aktion ausführt. Das Spielprinzip ist darauf ausgelegt, dass man sich eine gute Position sucht, schießt und anschließend wieder in Deckung geht. Dass man nicht in Bewegung schießen kann, verlangt aber eine gewisse Eingewöhnungszeit.

TECHNIK-PROBLEME

Auch die Grafik muss sich Kritik gefallen lassen. So überzeugen zwar die Charaktermodelle, die Lichteffekte und die Weitsicht – die relativ monotone Darstellung der Umgebung sowie das starke Kantenflimmern dagegen nicht. Auch die verschiedenen Spezial-Attacken der Anzüge können nicht darüber hinwegtäuschen, dass ein paar Waffen dem Spiel ganz gut getan hätten. Der Verzicht auf spektakuläre Zwischensequenzen ist relativ unverständlich, da die restliche Aufmachung zum Coolsten gehört, was Videospieler seit langem gesehen haben. Leider ist auch das Spielprinzip auf Dauer etwas eintönig. Spezielle Rettungs- und Angriffsmissionen, das Zerstören von bestimmten Objekten, die Untersuchung von bestimmten Zielen hätten bereits Abwechslung ins Spiel gebracht. Unverständlich ist auch, warum man keinen Mehrspieler-Modus integriert hat. Hinzu kommt, dass man *P.N.03* an einem Abend auf einem der drei Schwierigkeitsgrade locker durchspielen kann.

INFO SPEZIAL-ATTACKEN

Und Action!

Mit jedem von Vanessas Kampf-Anzügen könnt ihr spektakuläre Special Moves ausführen. Hier haben wir für euch einige der besten Moves zusammengestellt.

PEGASUS Dieser Laser ist bombastisch!

GRIFFIN Diese Attacke ist gut für den Nahkampf.

THUNDERBRID Auf einer Ebene unschlagbar!

DECKUNG Vanessa trifft auf einen Feind (1)...

...sobald dieser mit seinen Lasern kontert, machen wir uns aus dem Staub (2)...

... und suchen hinter der Wand Deckung (3).

VERTEIDIGUNG Einige Gegner verfügen über einen Schutzschild, den ihr zuerst ausschalten müsst.

EIN ENGEL FÜR ... Leider gibt es fast immer nur Text-Zwischensequenzen.

INFO DAS ENDE

Belohnung

Capcom hat sich einiges einfallen lassen, um die Langzeitmotivation hochzuhalten. Das entschädigt zumindest teilweise für das eintönige Leveldesign.

Bei *P.N.03* erhaltet ihr Punkte für das Zerstören von Feinden. Schließt ihr einen Raum ohne Schaden genommen zu haben ab, oder zerstört innerhalb einer bestimmten Zeit mehr Feinde, erhaltet ihr Bonuspunkte. Diese Punkte könnt ihr im Shop gegen bessere Anzüge eintauschen. Außerdem erhaltet ihr nach dem Durchspielen der drei Schwierigkeitsgrade besondere Anzüge. Den Blackbird bekommt ihr, nachdem ihr den Easy-Modus durchgespielt habt – den Papillon-Anzug gibt es erst, wenn ihr den Hard-Modus meistert.

PAPILLON Hiermit könnt ihr die Specials frei wählen.

BLACKBIRD Dieser Anzug hat die beste Ausstattung von allen.

Doch nun genug gemeckert. *P.N.03* ist bei weitem kein schlechtes Spiel. Die Notwendigkeit, Deckung hinter den zahlreichen Vorsprüngen zu suchen, ist in keinem Spiel der jüngeren Vergangenheit so clever genutzt worden. Das Aufrüsten der verschiedenen Anzüge macht Spaß, und man ist immer bestrebt, seine bisherigen Punkterekorde zu brechen. Würde es einen Preis für die coolste Hauptdarstellerin eines Spiels geben, dann würde *P.N.03* ihn sicher gewinnen. Denn in keinem anderen Titel tänzelt die Protagonistin dermaßen grazil über den Bildschirm, während rechts und links die Granaten einschlagen. Nur in *P.N.03* gibt es eine Vanessa Z. Schneider, die lässig mit dem Bein wippt und lasziv mit dem Hintern wackelt, während die Lasersalven nur so über den Bildschirm zischen. Voll überzeugen kann auch die akustische Seite des Spiels. Treibende Techno-Beats begleiten die Bildschirm-Action und passen perfekt zur kühlen Science-Fiction-Atmosphäre. Die Soundeffekte donnern in Dolby Pro Logic II aus den Boxen. Schade Capcom, da wäre mehr drin gewesen!

FABIAN SLUGA

HEISS Die Gegner heizen euch mit mächtigen Waffen ein.

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
hasst moderne Technik.

Ich bin von *P.N.03* relativ enttäuscht. Nach der Vorab-Version von letztem Monat und dem fulminanten Spielauftakt habe ich mir deutlich mehr erhofft. Das Spiel wirkt in vielen Punkten einfach unfertig. Hätte man an der hakeligen Steuerung ein wenig Feintuning betrieben, ein paar weitere coole Zwischensequenzen eingebaut und das Leveldesign abwechslungsreicher gestaltet – dann wäre *P.N.03* ein sicherer Hit geworden! Es wäre wünschenswert, dass Capcom die PAL-Version noch mal nachbessert. Denn *P.N.03* bietet unglaublich viele gute Ansätze. Wer auf kompromisslose Action steht, sollte *P.N.03* jedoch auf seine Wunschliste setzen.

IMPORT-TEST

P.N.03

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	5 Blöcke
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.capcom.com**

Spieler **1**	Sprache **Japanisch**
Termin **Ende August**	Störfaktor Sprache **Mittel**

- ⊕ **Coole Atmosphäre**
- ⊕ **Stimmungsvolle Musik**
- ⊖ **Eintöniger Levelaufbau**
- ⊖ **Hackelige Steuerung**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	85%	– %	**79 %**

IMPORT JAPAN

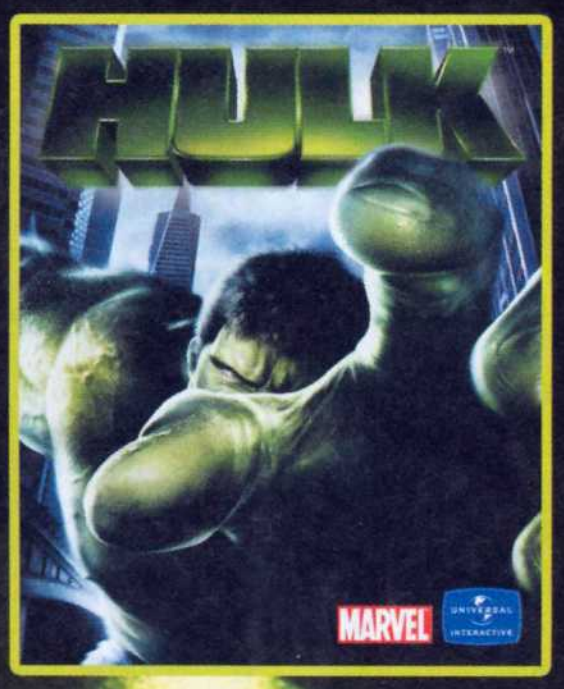
„Stimmungsvoller Science-Fiction-Shooter **mit einigen Längen** und eintönigem Leveldesign."

HULK™

ERWECKEN SIE IHRE SUPERKRÄFTE!

Basierend auf dem Blockbuster-Film von Universal Pictures, setzen Dr. Bruce Banner und sein Alter Ego, der unglaubliche Hulk, ihren Kampf gegen den berüchtigten General Ryker fort. Nutzen Sie ihre übermenschlichen Superkräfte, um die bösartigen Pläne des Oberschurken noch zu verhindern - doch verlieren Sie niemals die Kontrolle!

"The Incredible Hulk" ist auch für Game Boy Advance™ erhältlich.



25 komplett interaktive Level - alles kann demoliert und zerstört werden!

Kämpfen Sie gegen bekannte Erzfeinde sowie eine Vielzahl neuer Kontrahenten.

45 einzigartige Attacken helfen Ihnen, sich die Angreifer vom Leib zu halten.

Als Bruce Banner überwältigen Sie ihre Feinde mit List und Tücke.

PLAY THE GAME - SEE THE MOVIE

12
usk

UNIVERSAL INTERACTIVE · MARVEL · UNIVERSAL · PlayStation.2 · PC CD-ROM · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE

"HULK" interaktives Spiel © 2003 Universal Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieben von Vivendi Universal Games, Inc. NINTENDO GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries, and are use under license from Microsoft. „PS2" and „PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SEITENSTECHEN Mitsurugi weiß sein Schwert so einzusetzen, dass es richtig weh tut.

FEUERWIRBEL Links Spezialattacke lässt den Bildschirm lichterloh brennen.

Namco veröffentlichte 1999 mit *Soul Calibur* für Segas Dreamcast ein absolutes Referenzprügelspiel und sorgte dafür, dass Prügelfans rund um den Globus in Begeisterungsstürme ausbrachen. Nun ist endlich das lang ersehnte *Soul Calibur 2* in Japan erschienen. Für uns Grund genug, dieses tolle Stück Software genau unter die Lupe zu nehmen. Namco hat sich für die GameCube-, PS2- und Xbox-Versionen ein cooles Feature einfallen lassen: Jede Konsole bekommt ihren eigenen exklusiven Charakter. Sony-Jünger können sich über die fliegenden Fäuste von Heihachi Mishima – bekannt aus der *Tekken*-Serie – freuen. Xbox-Zocker werden mit Todd McFarlanes Comicgröße Spawn bedient. Und zu guter Letzt bekommen Würfel-Spieler die Chance, mit Link Backpfeifen zu verteilen. Und das kann er überraschend gut, denn den Entwicklern ist die Umsetzung des kleinen Spitzohres sehr gut gelungen.

Seid ihr bereit, um **eure Seele** zu kämpfen? Sie sollte es euch wert sein!

Soul Calibur 2

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

TÖDLICHE AKROBATIK In der Vorbereitung sieht der Griff ja ganz nett aus.

DISTANZKAMPF Einige Kämpfer verfügen sogar über fiese Fernwaffen.

Ansonsten sind alle Varianten absolut identisch und gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Ihr könnt im Arcade-Mode mit einem von – anfangs noch – 15 Charakteren losziehen und einen Kampf nach dem anderen bestehen. In der letzten Runde steht euch dann der alte Bekannte Inferno gegenüber, der nach wie vor die Kampfstile der anderen Kämpfer imitiert. Weiterhin könnt ihr euch noch im VS.-Battle-, Time-Attack-, Survival-, Team-Battle- und im VS.-Team-Battle-Modus behaupten. Interessanter hingegen sind die Extra-Varianten der bereits genannten Modi, die, bis auf die Auswahlmöglichkeit gekaufter Waffen und Kampfarenen, identisch sind.

MEISTER ALLER WAFFEN

Bevor man aber die Extra-Varianten spielen und die verschiedenen Waffen und Arenen auswählen kann, muss zunächst der Weapon-Master-Modus gemeistert werden. Hier bahnt man sich seinen Weg durch einen riesigen Kontinent und nimmt Aufgabe für Aufgabe in Angriff. Jede dieser insgesamt 54 (!!) Missionen unterliegt dabei festgelegten Bedingungen und wird nach Erledigung mit barer Münze und Erfahrungspunkten belohnt. So kann man zum Beispiel den Gegner nur bezwingen, wenn man ihn mit Schlägen in der Luft erwischt. Einige Stationen auf der Karte werden auch erst beim zweiten Durchgang, der vom Schwierigkeitsgrad auch höher angesiedelt ist, zugänglich. Jeder Charakter verfügt über maximal zwölf Waffen, die nacheinander im Shop erstanden werden können. Aber auch alternative Kostüme, Konzeptzeichnungen oder zusätzliche Arenen kommen mit der Zeit zu der umfangreichen Ausstattung von *Soul Calibur 2* hinzu. Auf der einen Seite befindet sich *Soul Calibur 2* spielerisch auf sehr hohem Niveau. Die Kontrolle über die Figuren ist vorbildlich und geht nach kurzer Einarbeitungszeit sehr intuitiv von-

TOUCHÉ Als eleganter Degenfechter ist Raphael schön anzuschauen, aber auch tödlich.

HOPPE, HOPPE, REITER Ivy bekommt gerade von Link so richtig den Hintern versohlt.

INFO SPIELZEUG

Schnittige Totbringer

Die Kämpferriege von *Soul Calibur 2* verlässt sich ausschließlich auf mittelalterliche Waffen.

Der große Unterschied zu anderen Prügelspielen liegt bei *Soul Calibur 2* auf bzw. in der Hand. Bereits in den Vorgängern konnte man sich ausschließlich mit gefährlichen Hieb- und Stichwaffen seiner Haut erwehren. Diese Tradition wurde natürlich fortgesetzt und bietet dieses Mal eine noch größere Auswahl von Schwertern und Äxten. Viele dieser Kampfgegenstände sind außerdem sehr kunstvoll gestaltet worden. Hier eine kleine Auswahl der prächtigsten Waffen.

MANNSHOCH Astaroths Äxte sind sehr, sehr mächtig.

PLASTIKMESSER Diese zwei Schwerter sind extrem tödlich.

THE LEGEND OF PAIN Auch Link hat nettes Spielzeug.

PUTZIG Dieses Kunstwerk ist für den Kampf fast zu schade.

statten. So lassen sich vertikale und horizontale Hiebe und Fußtritte austei-len, um den Gegner zu besiegen. Exzessiven Einsatz findet ebenfalls das so genannte Eight-Way-Run-System, das dem Spieler schnelle Ausweichschritte erlaubt. Zusammen mit den unterschiedlichen Schlagvarianten arten die Kämpfe oft in strategische Gefechte aus. Auf der ande-ren Seite wurde auf eine anspruchsvolle Spieltiefe, wie bei *Virtua Fighter 4* oder *Dead or Alive 3*, bewusst verzichtet – leider. So können nach wie vor selbst blutige Anfänger durch wildes Knöpfchengedrücke schon mal einen Profi von der Platte putzen. Die Kampfschauplätze sind grafisch erstklassig gestaltet worden und bieten sogar die Möglichkeit, den Kontrahenten gegen eine Wand zu drängen und ihn so richtig festzunageln. Auch hier wäre mehr Interaktivität mit der Umgebung wünschenswert gewesen. Abschließend bleibt nur noch zu sagen, dass die famose – wenn auch zugegebenermaßen wenig anspruchsvolle – Spielbarkeit, der große Umfang und die grandiose Präsentation *Soul Calibur 2* ohne Probleme zur neuen Prügelreferenz machen.

UDO CRNJAK

ZUSATZ Nach und nach schaltet man viele Extras frei, wie diese netten Bilder.

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
schwingt die Klinge.

Wie sehr habe ich auf dieses Spiel gewartet. Nach ausgiebigem Zocken war ich enttäuscht und zufrieden gleichermaßen. Enttäuscht haben mich die kaum spürbare Verfeinerung des Kampfsystems und die geringen Interaktionsmöglichkeiten mit den schönen Umgebungen. Auf der anderen Seite sind die gesamte Präsentation, der Umfang und die, trotz allem, perfekte Spielbarkeit einfach famos. Gerade der Weapon-Master-Modus mit den unterschiedlichen Kampfvoraussetzungen sorgt für einen hohen Wiederspielwert. Dieses Spiel wird auf dem GameCube für lange Zeit die Referenz bleiben.

IMPORT-TEST

SOUL CALIBUR 2

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	4 Blöcke
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2

Internet: **www.soulcalibur.com**

Spieler **1-2**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **3. Quartal**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ **Grandiose Grafik**
- ⊕ **Erstklassige Spielbarkeit**
- ⊕ **Enormer Umfang**
- ⊖ **Geringe Spieltiefe**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
90%	89%	**90%**	89%

IMPORT JAPAN

„Für Beat-'em-Up-Fans ein **absoluter Pflichtkauf!** Hoffentlich kommt die PAL-Version schnell nach Europa."

INFO **WELTREISE**

Herr der Waffen

Begebt euch auf eine Reise durch die waffenstrotzende Welt von *Soul Calibur* und besteht eine Herausforderung nach der anderen.

Im Weapon-Master-Modus begebt ihr euch von Landabschnitt zu Landabschnitt und bewältigt vielfältige Aufgaben. Belohnt werdet ihr mit haufenweise Geld, um euch allerlei Waffen, Kostüme, neue Kampfschauplätze, Bilder, Zwischensequenzen, Kampfvorführungen der einzelnen Kämpfer und Spielmodi zu kaufen. Die Aufgaben unterliegen dabei immer wechselnden Bedingungen.

PILGERFAHRT Nach etlichen Stunden und erbitterten Kämpfen bekommt man alle Schauplätze und Shops zu Gesicht.

WIE BITTE? Da Schrift und Sprache durchweg auf Japanisch sind, ist es sehr schwer, die Kampfbedingungen zu verstehen.

FESTGENAGELT Klebt der Gegner erst einmal wehrlos am Gitter, könnt ihr ihn bearbeiten, bis ihm die Lichter ausgehen.

DEMNÄCHST AUCH FÜR
NINTENDO GAMECUBE

HITMAN 2™
SILENT ASSASSIN

Io-Interactive

PC CD

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

PlayStation.2

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

tman 2: Silent Assassin © I.O Interactive A/S, 2003. Developed by I.O Interactive A/S. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman 2: Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

HARDWARE

DIE BEWÄHRUNGSPROBE **Als Härtetest haben wir uns einige dunkle Spiele herausgesucht, um mit ihnen das beleuchtete Display zu testen.**

Game Boy Advance Special Project

HANDHELD **Lohnt sich Nindendos neuer Game Boy wirklich?**

KLAPPE ZU **Der Schließ-Mechanismus sieht nicht nur lässig aus, sondern schützt die Tasten und das Display vor Schmutz und Kratzern.**

Bereits in Ausgabe 3/03 haben wir euch den Game Boy Advance Special Project (SP) vorgestellt. Inzwischen konnten wir uns die kleine Silberbox genauer anschauen und liefern euch einen Praxistest. Eins vorweg: Alle alten Game-Boy-Spiele funktionieren mit dem GBA SP problemlos. Einzige Auffälligkeit: Alte Game-Boy-Spiele stehen beim neuen GBA nach vorne statt nach hinten ab. Störend ist das allerdings nicht. Selbst das riesige Action-Replay-Modul beeinträchtigt die Bedienung nicht, da man den GBA SP seitlich bedient. Wenn Ihr bereits einen GBA besitzt und den Adapter für den GameCube verwendet, braucht ihr euch keine Sorgen zu machen. An den Einkerbungen für das Zubehör und der Schnittstelle hat sich nichts verändert. Einer der Höhepunkte ist natürlich die Beleuchtung. Anders als die meist unbefriedigenden Aufsteck-Laternen für den GBA verwendet der GBA SP eine interne Rahmenbeleuchtung, die die ganze Ansichtsfläche gleichmäßig gut ausleuchtet. Der Clou: Der eingebaute Akku hält trotz eingeschalteter Beleuchtung bei voller Lautstärke immerhin sechs bis sieben Stunden durch. Über einen Knopf lässt sich das Display auch abschalten – empfehlenswert ist das allerdings nicht, denn die Beleuchtung erhöht auch bei sonnigem Wetter die Lesbarkeit und den Kontrast etwas. Einzig und allein die Positionierung der Schultertasten ist etwas unergonomisch. Fazit: Der GBA SP bügelt mit dem integrierten Akku und der guten Beleuchtung die Hauptkritikpunkte am GBA aus. Lediglich die etwas unbequemen Schultertasten stören etwas – aber dafür gibt es ja bereits aufsteckbare Griffe (siehe rechts). **(bh)**

ANSCHLUSSFREUDIG **Hier wird das Netzteil und der Kopfhörer-Adapter angeschlossen. Madcatz bietet sogar einen Y-Adapter an, mit dem ihr beides gleichzeitig anschließen könnt.**

INFO **DIE ENTSCHEIDUNGSHILFE**

Was mache ich, wenn ...

... ich schon einen Game Boy Advance besitze?

Der Umstieg wird teuer – Akku-Packs vom GBA passen zum Beispiel nicht in den GBA SP, außerdem fehlt dem Gerät ein Kopfhörerausgang. Ein Adapter mit Kopfhörern schlägt mit rund sieben Euro zu Buche. Denkt also daran, wenn ihr euer Budget berechnet. Unser Tipp: Verkaufe den GBA ohne Spiele und lege noch etwas Taschengeld drauf – dann wird's nicht ganz so teuer.

... ich noch keinen Game Boy Advance besitze?

Das Leucht-Display des GBA SP allein ist den Kauf wert. Wenn du aber mit weniger Taschengeld auskommen musst, kannst du einige Euro sparen, indem du einen gebrauchten GBA kaufst. Auf der Webseite **www.ebay.de** bekommst du beispielsweise gebrauchte GBAs mit Zubehör und Spielen schon für 60 bis 80 Euro. Gebrauchte SPs gibt es dort nur selten.

Das lohnt sich!

ZUBEHÖR Alles rund um den neuen GBA SP.

PRAKTISCHES PAKET Mit dem Y-Kabel von Madcatz' Macrokit SP könnt ihr das Netzteil und den Kopfhöreradapter anschließen.

Wie im Test bereits erwähnt, besitzt der GBA SP keinen Kopfhörerausgang. Bigben Interactive bietet für rund sieben Euro einen kurzen schwarzen Adapter an, der sogar mit einem ausreichend guten Stereo-Ohrstöpsel ausgeliefert wird. Knapp 10 Euro kostet ein Zusatz-Akku, der mit 700 mAh etwas leistungsfähiger ist, als der Original-Akku (600 mAh). Praktisch ist das Akku-Pack von Bigben Interactive vor allem aufgrund der beigelegten Verdeckplatte. Die lässt sich nämlich wesentlich einfacher öffnen als der Nintendo-Verschluss über eine kleine Schraube.

WERTVOLL Das Battery Pack von Bigben Interactive wird mit einem Akku geliefert, der etwas leistungsfähiger ist als der Original-Akku von Nintendo (600 mAh).

Sehr empfehlenswert ist das Macrokit SP von MadCatz, denn es besteht aus einem Kopfhörer inklusive Y-Kabel-Adapter sowie einem Auto-Ladegerät und kostet 16,99 Euro. Wer die kantige Form des neuen Game Boy nicht mag, kann sie durch Madcatz' Ergogrip (ca. € 9,-) etwas vergrößern. **(bh)**

HANDLICH Praktisch für große Hände ist der Ergogrip: einfach GBA SP draufstecken und losspielen.

Powerboard – Keyboard

TASTATUR Damit könnt ihr auch komfortabel online chatten.

Das Online-Rollenspiel *Phantasy Star Online* macht ohne Tastatur keinen Sinn. Statt sich aber eine teure Kombination aus Controller und Tastatur aus Fernost einfliegen zu lassen, könnt ihr besser zu Bigbens Powerboard greifen. Das Paket kostet 30 Euro und besteht aus einem kleinen Adapter sowie einer dazu passenden amerikanischen PC-Tastatur. Sollte die Tastatur mal das Zeitliche segnen, könnt ihr auch eine andere Tastatur mit dem gleichen PC-Anschluss verwenden. Der Nachteil: Zur Steuerung eures Charakters müsst ihr stets zwischen dem Controller und dem Powerboard wechseln – und das ist etwas anstrengend. Das Kabel der Tastatur ist mit 1,5 Metern nicht gerade lang, ein Verlängerungskabel ist also fast schon Pflicht. Alles in allem eine günstige Alternative zum ASCII-Keyboard. Da die Tasten „Z" und „Y" vertauscht wurden, braucht man etwas Eingewöhnungszeit beim Chatten. **(bh)**

TEST

POWERBOARD- KEYBOARD

Typ:	Tastatur
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-22787767
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Ca. € 30,-
Preis-Leistung	Gut

- ⊕ Cooles Design
- ⊕ Spielhilfe für *Phantasy Star Online*
- ⊖ Englisches Tastaturlayout
- ⊖ Adapter nicht für PC-Tastaturen geeignet

GESAMTWERTUNG

GUT

NÜTZLICH Das Powerboard-Keyboard ist eine amerikanische PC-Tastatur mit einem GameCube-Adapter.

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	Ca. € 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

Diskussionsrunde

Unsere Reportage über das neue Jugendschutzgesetz hat bei euch für reichlich Diskussionsstoff gesorgt. Ist das neue Gesetz Segen oder Fluch? Lest hier eure Meinungen:

Hallo!
In Ihrem Nintendo-Magazin (N-ZONE Ausgabe 05/03) las ich über die Auswirkungen des neuen Jugendschutzgesetzes, das am 1. April 2003 schon in Kraft getreten ist. Das neue Jugendschutzgesetz ist doch ein Nachteil für die Spielemacher, denn sie werden jetzt nur noch Spiele wie z. B. *Biene Maja* herstellen können. Wegen eines Einzelfalles kann man doch nicht einfach das ganze Gesetz ändern. Wenn ein Jugendlicher einen Fehler macht, heißt das doch nicht, dass alle jungen Leute gleich sind. Vielleicht hätte man diesem Bub helfen können, wenn man mit ihm geredet hätte. Ich glaube nicht, dass solche Spiele daran Schuld sind. Manche Kinder brauchen solche Spiele, um sich abzureagieren. Wie wäre es, wenn man diese Entscheidung nochmals überdenken würde?

IHR TREUER LESER AXEL AUS BREGENZ

Hi,
zum Thema Jugendschutzgesetz ist zu sagen, dass mit den härteren Regeln auch Probleme hervorgerufen werden. Wie ihr richtig dargestellt habt, ist den Verkäufern von Videospielen eine Zwickmühle auferlegt worden. Die von euch erstgenannte Möglichkeit (hinsichtlich der Probeterminals) wird man gänzlich ausschließen können, da sie unrentabel ist. Bleiben die beiden anderen. Jeder der Anbieter wird sich hinsichtlich dieser beiden Punkte entweder dem Erhalt des Kundenstammes durch Erhaltung der Terminals oder der Rentabilität durch Rationalisierung hingeben müssen. Auch wirft das Gesetz Probleme für den potenziellen Käufer auf. Er muss, da Ware, die ab 18 Jahren freigegeben ist, nicht ausgelegt werden darf, nach dem entsprechenden Produkt fragen. Und nicht jedem fällt das so leicht wie beispielsweise mir! Weiterhin müsste man sich als Spieler solcher Genrevertreter in der Öffentlichkeit bekennen und könnte daraufhin Anspielungen ernten wie „noch so ein Amokläufer" oder Ähnliches.
Auch denke ich, dass dadurch die „Produktion" von Raubkopien angekurbelt wird. Denn wenn man jemanden kennt, der jemanden kennt, der das heiß begehrte Spiel besitzt, was liegt näher, als zu fragen, ob man sich das Spiel mal ausleihen könnte, mit dem Hintergedanken, es sich zu kopieren. Frei nach dem Motto: „Es kontrolliert doch eh keiner, was ich mache." Ihr seht, die Liste der Kontrapunkte ist lang, doch in erster Linie steht auch für mich ein Pro-Punkt: Es wird Sicherheit geschaffen!

LEHMANN

„Man sollte den Verkauf von Waffen auch an Erwachsene verbieten"

Hallo!
Also, ich persönlich finde nicht wie ihr, dass das neue Jugendschutzgesetz in die richtige Richtung geht. Man kommt sich ja fast schon so vor, als ob man ein Verbrechen begeht, wenn man sich ein Videospiel kauft. Dass dieses Gesetz jetzt Verbrechen wie in Erfurt verhindern wird, bezweifle ich stark. Meiner Meinung nach wäre es doch viel sinnvoller, den Verkauf von Waffen (auch an Erwachsene) zu verbieten, so dass keine Privatperson mehr an eine Waffe rankäme. Waffen haben nämlich schon viel mehr Leben ausgelöscht als gerettet.

BENJAMIN KLEMENJAK

Hallo N-ZONE!
Ich selbst bin zurzeit 12 Jahre alt und spiele gern Ego-Shooter am PC, doch zocke ich auch gern Games, die weniger brutal sind wie z. B. *Super Mario*. Diese Sachen haben noch (ich hoffe, es bleibt so ;)) keine Wirkung auf mich gehabt, da ich eigentlich gut zwischen einem Spiel und der Realität unterscheiden kann. Aber es gibt sicher viele jüngere Zocker, welche da mehr Probleme haben. Deswegen finde ich die neuen Regelungen gerechtfertigt. Allerdings finde ich es auch komisch, wenn bei den Amerikanern ein Game uncut ab 16 erhältlich ist und die geschnittene Version in Deutschland verboten ist.

EUER TREUER LESER THOMAS

Hallo liebe Leute von der N-ZONE!
Wir werden niemals Amokläufer durch Altersbeschränkungen aufhalten können! Es ist unfair, alles auf die Videospiele zu schieben! Ich bin mit unserer Regierung nicht einverstanden! Weil keiner von ihnen gründlich arbeitet, sondern nur oberflächlich mal hinschaut!

MICHAEL

Hallo!
Meiner Meinung nach ist das Gesetz im Grunde gut. Selber bin ich erst 16 Jahre alt, spiele aber trotzdem USK-Titel ab 18. Jedoch find ich schon, dass Video- und PC-Spiele oft als Sündenböcke dargestellt werden und das Erfurt-Debakel hätte gar nicht geschehen können, wenn er

SUB ZERO
Sollten Spiele wie Mortal Kombat nicht ab 18 Jahren sein?

nicht die Waffen gehabt hätte. Deswegen find ich, das Waffenschutzgesetz müsste noch schärfer rangenommen werden.

SHAKER YUSUF

Hallo Jungs und Mädels der N-ZONE, wenn die Eltern ihren Kindern beibringen würden, dass man Konflikte nicht mit Gewalt, sondern mit Worten lösen muss, dann würden die Kinder erst gar nicht auf die Idee kommen, Gewalt anzuwenden. Und wenn Kinder dennoch zu solchen

„Eltern sollten Kindern beibringen, Konflikte mit Worten zu lösen!“

Maßnahmen greifen, dann muss die Konversation zwischen Eltern und Kindern fehlen. Dem sollten sich die Eltern bewusst sein. Es ist ihre Pflicht, mit ihren Kindern über „gewaltverherrlichende“ Spiele zu reden. Außerdem ist es natürlich erforderlich, dass Kinder keinen Zugriff zu den Schusswaffen ihrer Eltern haben, sonst sind die oben genannten „Pflichten“ der Eltern ohne Ergebnis. Die Medien spielen ebenfalls eine wichtige Rolle bei der Lösung des Problems. Sie wollen sich zwar als Moralapostel aufspielen, aber diese Aktivität erzeugt auch viel negative Aufmerksamkeit. Die Kinder werden dank der übertriebenen Berichterstattung auf dumme Gedanken gebracht und falls das Umfeld nicht stimmt, haben wir hier einen wunderbaren Teufelskreis. Wie will man löschen, wenn man mit dem Feuer spielt? Aber wozu haben wir Politiker? Statt ohne Ahnung irgendwelche Gesetze zu machen, sollten sie lieber mal selber solche Spiele spielen und zum Beispiel psychologische Tests bei Spielern durchführen, damit sie sehen, wie viel Prozent wirklich gefährlich sind.

LUKAS PARTSCH

INFO JOYTECH PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

In der letzten N-ZONE haben wir euch aufgerufen, uns eine Geschichte oder ein Gedicht zum Thema Videospiele zu schreiben. Die Resonanz eurerseits war überwältigend und uns fiel die Entscheidung dementsprechend schwer. Letztlich haben wir uns für ein Gedicht von Philipp Jauch aus München entschieden, der sich nun über ein neues TFT-Display für den GameCube freuen kann. Hier das Sieger-Gedicht:

Zwielicht

Die Gasse ist kalt, feucht und dunkel
Die Gestalt vor mir hässlich mit zwanzig Furunkeln
Der Mond steht hoch, strahlt hell
Die Stimme der Gestalt ist grell

Die Kapuze tief ins widerliche Gesicht gezogen
Jedes Wort aus ihrem Mund klingt gelogen
Sie ist groß, bucklig und verdreckt
Wie sie mit ihrer Zunge nervös über die Lippen leckt

Gar zwielichtig sie mir scheint
Gibt keinen Ausdruck, der sie beschreibt
Die Entfernung zu ihr scheint mir besser
Vielleicht ist's ja ein Menschenfresser

Meine Füße wollen laufen
Ich tu ihnen den Gefallen und lauf mit
Keine Zeit zum Verschnaufen
Obwohl ich die bräuchte, bin nicht mehr so fit

Ich werf' keinen Blick zurück
Vom Wahnsinn entfernt bin ich nur noch ein Stück
Ich lauf weiter und schneller
Die Stimme hinter mir wird greller

Ein Blitz zuckt, der Donner grollt
Alles ist schwarz, das hab ich nicht so gewollt

Jetzt sitz ich da
Der Strom ist weg
Muss alles noch mal spielen
So'n Dreck

Bin durch das Spiel total zerwühlt
Ich brauch jetzt ein Wasser, das mich kühlt
Verdammt, ich war schon in Level drei
Wann ist der Stromausfall denn endlich vorbei?

Da dieses Gewinnspiel überaus gut bei euch ankam, haben wir uns entschieden, einen neuen Wettbewerb zu starten. Schickt uns bis zum 30. Mai einen selbst gezeichneten Comic, bestehend aus drei Bildern. Einzige Bedingung ist auch hier wieder: Es muss mit dem Thema Videospiele zu tun haben! Wenn ihr mit Sprechblasen arbeiten wollt, dann achtet bitte auf eine gut lesbare Schrift! Der beste Comic wird in der nächsten N-ZONE abgedruckt, der Sieger erhält einen portablen Joytech-TFT-Bildschirm für den GameCube. Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Joytech, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema: „Legend of Zelda: The Wind Waker – Topspiel oder Riesenenttäuschung?“

Ulrod_Guardian
Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.12.02
IP: 217.184.64.93
Gepostet: 04.05.03 15:35

Zelda TWW is bissl enttäuschend!

Ok, holt schon mal ein großes Holzkreuz und paar Nägel um mich zu bestrafen, aber ich find TWW eher maul Folgende Gründe geb ich mal zum Besten:

1) Grafik: Cel shading sieht echt kacke aus! Man kann das Spiel so überhaupt nicht ernst nehmen! Die Dungeons sehen echt ultra langweilig aus (ok, hab erst die ersten beiden geshen) Hinzu kommt das die Grafik super unscharf ist!
Schlicht und ergreifend mangelhaft! Hab ich schon 20 schönere GC Spiele gesehen!!!

2) Das ganze spielt sich wie der 3. Auguss von OoT, bloß mit hässlicherer Grafik! Muß es denn in jedem Zelda immer das selbe sein?? Immer das selbe Schema + Gegenstände (Will gar nicht wissen wie oft ich schon Karte und Kompass, Enterhaken etc. in meinem Leben gefunden habe!)

3) Der Handlungsplot hat auch eher nichts mit Zelda zu tun! Früher bei Zelda I,II,III, IV, V (halt bis Majoras Mask) war es noch ein richtig geiles Fantasy Spiel, von der Atmosphäre is überhaupt nichts mehr da! OoT war da am besten! Weil Zelda war für mich immer ein Spiel, wo man als Elf mit fettem Schwert Orks metzeln geht. Richtig geiles Fantasy in der Art von Tolkiens Herr der Ringe!

4) Wieso zur Hölle keine Sprachausgabe????????????? Identifikation mit Link hin oder her, aber sich 2003 noch durch lahme Bildschirmtexte klicken zu müssen is einfach nicht zeitgemäß!!!

Meine Wertung für Zelda: 62%
Basta

SoulSaiyo
Rang: ▲
Angemeldet seit: 27.01.02
IP: 62.224.78.112
Gepostet: 26.04.03 22:00

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

Zelda
Zelda is Pflicht für alle GC Besitzer!
Und ob das Spiel jetzt so ne Grafik wahnsinns Grafik hat oder
Cell-Shading (was mir übrigens sehr gut gefällt) is doch total egal oder ?!?
Ich mein in wirklich keit kommts doch aufs Gameplay bzw. Story an und da
vertraue ich Herrn Miyamoto voll und ganz das dieses Zelda, oder Celda wie es die Abtrünnigen auch gerne nennen, ein absolutes Traum Spiel wird.
Ich mein wer leiber Aliens abballert soll das von mir aus gerne tun.
Irgend jemand muss die Erde ja verteidigen, falls eines Tages wirklich mal Aliens hier landen sollten.
Ich für meinen Teil verteidige lieber Hyrule wie ich es schon so oft mit absoluter begeisterung getan habe und hoffentlich auch noch sehr oft tun werde.
Egal ob ich jetz da so ein absolut realistischen Link vor mir stehen hab oder ob der llebe wieder wie in den guten alten NES-Zeiten aussieht!

Granatenstarkfab
Rang: ▲
Angemeldet seit: 21.04.03
IP: 86.119.33.135
Gepostet: 26.04.03 12:17

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

am 25.04.03 um 20:26 schrieb RonNeljor:

Lohnt es sich das neue Zelda Spiel zu kaufen obwohl es eine Cel-Shading grafik hat?

Ich kenne niemanden, der sich Zelda kauft. Die meisten aus meinem Freundeskreis (abgesehen von so ein paar Mistkindern, die solche Spiele nicht dürfen) spielen Ego-Shooter oder Action-Games. Ich kann dir Zelda nicht empfehlen.

Gottallhat
Rang: ▲
Angemeldet seit: 23.03.02
IP: 80.136.91.62
Gepostet: 26.04.03 11:39

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

Jo, die Grafik ist wirklich sau gut gemacht...Die Endgegner sind auch gut gemacht, aber eben viel zu leicht...das ist doch scheisse wenn man beim letzten endgegner ein halbes herz verliert...!! ich hab das Spiel jetzt schon zwei mal durch..und beim zweiten Durchspeilen sind ja einige Sachen ganz anders..Vor allem der Anzug von Link is cool ^^

Bagdun
Rang: ▲
Angemeldet seit: 23.01.03
IP: 212.152.201.99
Gepostet: 26.04.03 11:44

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

am 25.04.03 um 20:26 schrieb RonNeljor:

Lohnt es sich das neue Zelda Spiel zu kaufen obwohl es eine Cel-Shading grafik hat?

Ja klar. Zelda ist unter anderem der Hit des Jahres 2003!!!

Killfrocs
Rang: ▲
Angemeldet seit: 22.04.03
IP: 217.86.84.253
Gepostet: 26.04.03 12:23

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

du bist ja auch blöd *scherz* zelda ist immer geil sag ich dir! ich würde mir den neuen teil sogar kaufen wenn er in der optik von "a link to the past" wäre also "von oben". Alleine die story die immer (!) genial ist ist der beste kaufgrund.
und dann das gameplay im neuen die idee mit dem wind das game wird der hammer.
und die gesichtsmimiken "sabber"
es ist zudem auch das 1. game wo wind im spiele eine rolle spielt das geht nur mit cel-shading!!! KAUFEN
und eins is ja wohl klar zelda bleibt zelda da kann man mache was man will so lange es von unserem Mr.Miyamoto kommt
geht mal auf
http://www.nintendo-europe.com...
falls ihr es nicht kennt ich könnte stunden da sein!

metal idley
Rang: ▲
Angemeldet seit: 26.04.03
IP: 212.185.248.56
Gepostet: 26.04.03 19:28

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

am 25.04.03 um 20:44 schrieb internetmarkus:

Man man man, was ist denn das für eine Frage? Jeder, der sich als Zeldafan bezeichnet, kauft sich auch Zelda - The Windwaker. Dabei lässt er sich nicht vom Cel - Shading stören, sonder findet Gefallen daran. Ich kann nur noch hinzufügen, dass The Legend of Zelda - The Windwaker ein Pflichttitel auf dem Cube ist.

Stimmt schon. Aber trotzdem währe doch wohl jedem Zeldafan eine realistische Grafik lieber gewesen. Zelda Okarina of Time und Majoras Mask
waren halt nun mal ernstere Spiele mit eigener Atmosphäre. Ich kann mich nur schwer damit anfreunden das The Windwaker jetzt cel-shading Look hat.(Kauf es mir natürlich trotzdem)

Darkfate
Rang: ▲
Angemeldet seit: 03.07.01
IP: 172.178.150.171
Gepostet: 04.05.03 06:59

AW: The Legend of Zelda:The Wind waker

Irgendwie lustig wieviel aufregung so ein Spiel verursacht.Ob man ein Spiel Super oder Schei... findet muss jeder für sich selbst endscheiden.Ich finde TWW ein Super Spiel ist, das ist meine Meinung aber Spiele wie Resident Evil die auch hoch gelobt werden kann ich nichts abgewinnen.Ist halt geschmackssache.Viele sagen auch das Zelda Kiddy kram ist mit der Toon Grafik aber Zelda zieht einem so in seinen Bann das die Grafik nebensächlich ist.Zelda ist in meinen Augen das Kultspiel überhaupt.Ich habe jeden Teil bisher regelrecht verschlungen und mir auch immer gleich bei erscheinen gekauft.Was den schwierigkeits Grad angeht finde ich ihn genau richtig.Als alter spiele Hase ist es zwar leicht aber es ist die Story die Zelda ausmacht.Aber auch kleine Kinder können ohne probleme in den genuss von Zelda kommen weil es nicht zu schwer ist.Wir haben Zelda TWW bei mir mit drei Leuten abwechselnd gespielt:Ich (31 Jahre),meine Frau(28 Jahre) und meine älteste Tochter(7 Jahre).Also ein Familien Spiel.Ich werde der Zelda Serie auf jedenfall treu bleiben da mich noch kein Teil endtäuscht hat.

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

LINK Ist ein Nachfolger zu Super Smash Bros. Melee geplant? Nach der E3 werden wir mehr wissen!

Französisch

**Hi, liebes N-ZONE-Team,
ich hätte da ein paar Fragen:
1. Was ist eigentlich aus *Starfox Armada* geworden? Könnt ihr bitte etwas darüber schreiben?
2. In der N-ZONE 03/03 habt ihr eine Vorschau von *Mario Kart* (GC) angekündigt. Was ist daraus geworden? Ich habe das Heft durch und durch gesucht, aber ich habe nichts gefunden.
3. Könnt ihr bitte in eurem Test-Kasten anzeigen, ob man auch andere Sprachen wählen kann? Ich bin Franzose, und ich finde manche Spiele einfach in Französisch besser.**

Wenn ihr diese Mail nicht ausdruckt, könnt ihr bitte trotzdem etwas über *Starfox Armada* schreiben?

Danke, und sehr schöne Grüße aus Frankreich!

EUER PIERRE

N-ZONE: *1. Starfox Armada befindet sich zurzeit in Entwicklung bei Namco unter Aufsicht von Nintendo. Auf der diesjährigen E3 sollte der Titel in einem fortgeschrittenen Stadium gezeigt werden. Nintendo legt bei Starfox Armada einen großen Wert auf den Mehrspieler-Modus des Titels. Mehr Infos zu dem Titel gibt es im nächsten Heft!*
2. Wir bemühen uns immer, die Titel der Vorschau auch ins nächste Heft zu nehmen. Dies ist aber leider nicht immer möglich und hängt stark von den Herstellern ab. Im Fall von Mario Kart wurde erst im April neues Material veröffentlicht, das wir euch in dieser Ausgabe vorstellen.
3. Wenn sich noch mehr französisch sprechende Leser finden, dann denken wir sogar darüber nach, Sprachkurse zu nehmen und unsere Tests in Französisch zu verfassen! Derzeit sieht es aber danach aus, als ob fast 100 Prozent unserer Leser die deutsche Sprache befürworten. Spaß beiseite: Wir achten natürlich besonders auf die deutsche Sprache und können leider aus Platzgründen nicht jede Sprache erwähnen, die vom Spiel unterstützt wird.
Okay, wir haben uns deine Mail mehrmals ausgedruckt, trotzdem gab es vor der E3 keine neuen Infos über das Spiel. Im nächsten Heft gibt es aber mehr dazu.

SSBM 2?

**Liebes N-ZONE-Team,
ich liebe eure Zeitschrift und wollte euch ein paar Fragen stellen.
1. Kann ich auf dem GBA auch die alten GB/GBC-Spiele spielen? Wenn ja, wie?
2. Wann kommt eine Fortsetzung von *SSBM* auf den Markt?
3. Wieso habt ihr keine Sticker mehr?
4. Wann gibt es ein *Pokémon*-Spiel für den GC?
5. Wird es ein *Beyblade*-Game für den GC geben?
6. Könntet ihr, wie ihr es bei *Pokémon Gold/Silber* gemacht habt, auch eine Komplettlösung für *Zelda – The Wind Waker* machen?
7. Könntet ihr so nett sein, diese Mail abzudrucken, denn ich habe euch schon oft eine Mail geschrieben und keine wurde gedruckt!**

VIELE GRÜSSE EUER FAN ANDREA

N-ZONE: *1. Selbstverständlich kannst du auf dem GBA auch sämtliche alten Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spiele daddeln. Da die Module etwas größer sind als die regulären GBA-Spiele, ragen die Module lediglich etwas aus dem Modulschacht des GBA raus. Dies gilt übrigens genauso für den GBA SP und den Game Boy Player für den GameCube.*
2. Bislang ist noch kein Super Smash Bros. Melee-Nachfolger angekündigt. Allerdings ist es bei so einem erfolgreichen Franchise nahezu sicher, dass ein Nachfolger in Entwicklung ist. Wir halten euch auf dem Laufenden!
3. Dies hängt erstens mit unserem Re-Design, welches wir zur N-ZONE

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch in Zukunft immer die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de abschicken. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Die ersten Fragen haben wir in unserem Forum unter www.n-zone.de gesammelt.

Gambler_199: Mich würde mal interessieren, warum die Ports der Multikonsolen-Titel für den GameCube immer um einiges länger brauchen als auf PS2 und Xbox? Es heißt doch immer, einer der großen Vorteile des GameCube wäre seine leichte Programmierung.
Harald Ebert, Public Relations Nintendo: *Es ist richtig, dass der Nintendo GameCube aufgrund seiner hervorragenden Hardware-Fähigkeit eine sowohl erstklassige als auch einfache Spiele-Programmierung ermöglicht. Bei den Umsetzungen unserer Lizenznehmer-Titel liegt es im völligen Ermessen unserer Lizenznehmer, ob bzw. wann diese Spiele veröffentlicht werden, auch was eventuelle Änderungen betrifft. Viele Spiele-Umsetzungen erscheinen sehr wohl zeitgleich oder zumindest kurz danach.*

RCP: Warum wird Golden Sun 2 erst so spät in Deutschland erscheinen? In Japan ist es ja schon im Sommer 2002 ausgeliefert worden.
Harald Ebert: *Bei Golden Sun 2 handelt es sich – wie dies bereits auch bei dem ersten Teil des Spiels der Fall war – um ein sehr umfangreiches Rollenspiel, das ebenfalls über sehr viele Bildschirmtexte verfügt. Die Lokalisation dieser Texte ist sehr aufwendig. So ist nicht nur sehr viel Zeit für eine gelungene Übersetzung – wofür Nintendo bekannt ist – notwendig, sondern das komplette Spiel muss intensiv auf eventuelle Fehler, die durch eine Lokalisation entstehen können, geprüft werden, was ebenfalls sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Momentan ist unsere Lokalisationsabteilung mit zwei anderen hervorragenden Abenteuer-/Rollenspielen beschäftigt – den Pokémon-Editionen Rubin und Saphir, die beide bereits am 25.07. in Europa veröffentlicht werden.*

05/2002 vollzogen haben, und zweitens mit der Auswertung unserer Leserzeugnisse zusammen. Ein Großteil der Leser hat sich gegen die Sticker ausgesprochen. Wenn sich jedoch mal wieder ein Thema anbietet, werden wir uns bestimmt auch wieder was für unsere Leser einfallen lassen.
4. In Japan wurde kürzlich die Pokémon Box für den GameCube angekündigt (siehe Import-News ab Seite 60), welche im Sommer in Japan erscheint. Dabei handelt es sich jedoch nicht um ein komplett neues Pokémon-Spiel für den GameCube. Es wird allerdings erwartet, dass Nintendo bald ein neues Pokémon-Spiel für den GC ankündigt. Und welche Messe würde sich dafür besser eignen als die E3? Mehr Infos in der nächsten N-ZONE!
5. Infogrames hat derzeit ein Beyblade-Game in der Entwicklung.
6. Für alle Zelda-Fans (und alle, die es noch werden wollen) haben wir dieser N-ZONE ein 100 Seiten starkes Zelda-Booklet beigepackt. Hier erhaltet ihr alle Infos, die ihr für das Bestehen von Links Abenteuer benötigt, Hintergrundwissen zu allen bisher erschienenen Zelda-Spielen sowie ein exklusives Interview mit dem Director von The Wind Waker.

Capcom-Mania

Hi N-ZONE!
Ich möchte einmal Stellung zu Capcom nehmen. Ich habe mich riesig gefreut, als ich gelesen habe, dass Capcom fünf exklusive GameCube-Titel in Entwicklung hat. Darunter befinden sich z. B. *Dead Phoenix*, *P.N.03*, *Resident Evil 4* und *Viewtiful Joe*. Aber als ich dann in der letzten Ausgabe erfahren habe, dass das Ganze relativiert wurde, fand ich es ziemlich dumm von Capcom. Diese Spiele hätten Nintendo einen Vorteil gegenüber den anderen Konsolen beschert! Zudem habe ich herausgefunden, dass nicht einmal *Resident Evil* exklusiv ist. Warum erscheint dann auf der PS2 *Resident Evil Online* und *Resident Evil: Dead Aim*? Wenigstens könnten sie doch *P.N.03* und die *Resident Evil*-Reihe exklusiv auf dem Cube lassen. Aber auch *Phantasy Star Online* bleibt nicht nur auf dem Cube, sondern erscheint auch auf der Xbox! Das ist ziemlich unfair.

EUER TREUER LESER WERNER

N-ZONE: *Auch wir haben uns sehr gefreut, als Capcom Ende letzten Jahres einige Exklusiv-Titel für den GameCube angekündigt hat. Capcoms Entscheidung, Viewtiful Joe, P.N.03 und Killer 7 (Dead Phoenix wurde komplett gecancelt und wird für gar keine Konsole mehr erscheinen) nachträglich nicht exklusiv für den GameCube zu belassen, hat allerdings finanzielle Gründe. Durch die schleppenden GameCube-Verkäufe befürchtet man, nicht genügend Gewinn mit den Spielen zu machen. Die Entscheidung ist daher nur allzu verständlich, da jedes Unternehmen sehen muss, wie es am besten über die Runden kommt. Allerdings hat Capcom bereits mehrmals bestätigt, dass die Fortführung der klassischen Resident Evil-Reihe exklusiv auf dem GameCube stattfinden wird. Dies umfasst die Spiele Resident Evil Zero sowie Resident Evil 4. Resident Evil-Ableger, wie das Lichtpistolen-Abenteuer Resident Evil: Dead Aim sowie das Online-Spiel Resident Evil Online, waren nie für den GameCube geplant. Zu Phantasy Star Online: Sega hat bereits den Nachfolger für den GameCube angekündigt. Dies sollte doch bereits ein Trost für alle Phantasy-Star-Online-Fans sein! In der nächsten Ausgabe werden wir euch dann mehr zu Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution verraten, denn es gehört zu Segas großen E3-Titeln.*

UMFRAGE ONLINE

Verkabelung erwünscht?

Sollten mehr Spiele die Linkmöglichkeit von GameCube und GBA nutzen? Diese Frage haben wir den registrierten Usern von **www.n-zone.de** gestellt. Hier ist das Ergebnis.

Nur, wenn es spielerisch sinnvoll genutzt wird.

Nein, was soll das bringen?

Simpsonking: Wie lange wird sich der GameCube bzw. der GBA SP noch halten?
Harald Ebert: *Sowohl für den Nintendo GameCube als auch für den Game Boy Advance wird es über Jahre viele weitere erstklassige Software-Titel geben, so dass der Konsument auf eine riesige Spiele-Palette zurückgreifen kann. Bereits jetzt gibt es für jeden Spieler und für jedes Alter eine sehr große Auswahl an qualitativ hochwertigen Videospielen.*

Harry_Tipper: Ich hätte noch eine Frage bezüglich Rare. Es soll ja noch ein Team geben, das GBA-Spiele entwickelt. Nun wollte ich wissen, ob Banjo, Diddy Kong Pilot und Sabre Wulf noch entwickelt werden?
Harald Ebert: *Nintendo veröffentlicht am 06.06. in Europa das Game-Boy-Advance-Spiel Donkey Kong Country, das von Rare entwickelt wurde. Über weitere Projekte liegen uns bislang keine Informationen vor.*

DieNgamers: Wird es den GC noch in weiteren Farben geben, so wie in Japan? Gibt es Pläne, den Platinum-GC separat anzubieten?
Harald Ebert: *Momentan gibt es den Nintendo GameCube in den Farben Black, Purple und seit dem 3. Mai außerdem in edlem Platinum-Look – zusammen mit der limitierten Edition von The Legend of Zelda: The Wind Waker inklusive Bonusdisc! Ob der GameCube in der Farbe Platinum zukünftig auch einzeln, oder inwieweit er eventuell auch in anderen Farben erhältlich sein wird, steht bislang noch nicht fest.*

Wulf: Welche Gründe hat das späte Erscheinen von Burnout 2 auf dem GameCube? Auf der PlayStation 2 erschien der Titel ja bereits im Oktober des vergangenen Jahres.
Peter Weiß, PR Manager/Producer, Acclaim: *Burnout 2 wurde bei Criterion Games von einem sehr kleinen, dafür aber hoch motivierten Team entwickelt. Die Jungs haben sich darauf spezialisiert, die PlayStation 2 bis über ihre Leistungsgrenzen hinaus auszureizen. Bei einer parallelen Entwicklung für alle drei Plattformen hätten die Entwickler den hohen Qualitätsstandard nicht garantieren können. Für die Wartezeit entschädigen wir die GameCube-Besitzer mit 15 neuen Crash-Szenarien sowie weiteren netten Gimmicks.*

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!
Diesen Monat im Testcenter: *MotoGP: Ultimate Racing Technology 2*, *Burnout 2: Point of Impact* sowie *Soul Calibur 2*. Mit großer Vorschau-Strecke zu künftigen Xbox-Highlights wie *Soldier of Fortune 2*, *Enter the Matrix*, *True Crime: Streets of L.A.*, *Beyond Good & Evil*, *The X-Files: Resist or Serve* und *Deus Ex 2*. Außerdem im Heft: die große E3-Reportage, Komplettlösung zu *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* und aktuelle Xbox-Live-News. Mit Spielszenen der Xbox-Highlights auf DVD. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!
In diesem Monat mit dem Test zum Horror-Schocker *Silent Hill 3*. Weitere Highlights: die Import-Tests zu *Final Fantasy X2*, *Soul Calibur 2* und *Virtua Fighter 4 Evolution* sowie die aktuellen Vorschau-Berichte zu *True Crime: Streets of L.A.*, *Enter the Matrix*, *Futurama* und *Starcraft Ghost*. Nicht verpassen solltet ihr auch die brandheißen Reportagen über die PlayStation 3 und das neue Jugendschutzgesetz. Mit Komplettlösung zum Sony-Kracher *Primal*! Mit DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

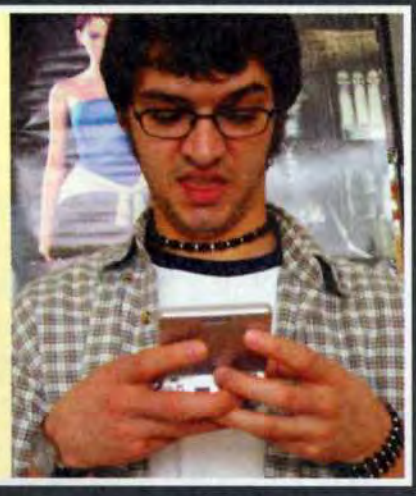
Nintendos Kleinster hat einen Bruder erhalten. Und der erstrahlt in völlig **neuem Glanz.**

GBA SP

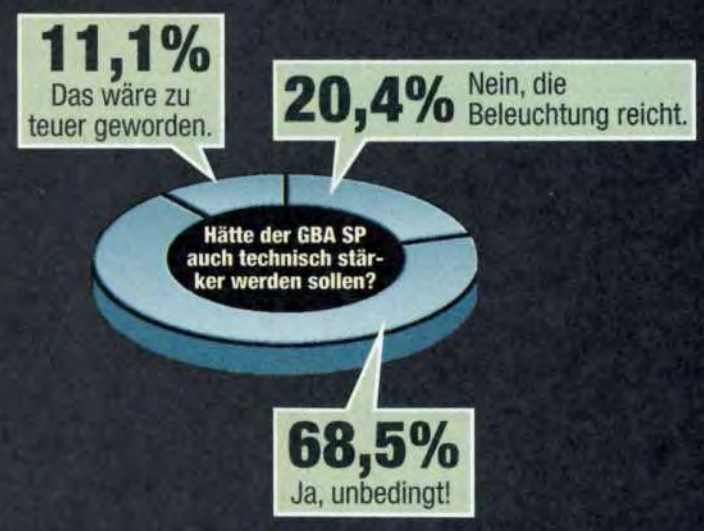
Was haltet ihr von Nintendos Handheld?

Na, da ist Nintendo endlich ein Lichtlein aufgegangen. 82,4 % von euch wollen die Bildschirmbeleuchtung des GBA SP gar nicht mehr missen. Nur 17,6 % sind nicht so begeistert und würden sich am liebsten eine Halogenlampe in den GBA SP basteln.

Nach der globalen Einführung des GBA SP waren die Reaktionen durchweg positiv. Dafür verantwortlich sind nicht nur die Bildschirmbeleuchtung, sondern auch das neue, futuristische Design. Sogar Konsumenten, die vorher nie etwas mit Videospielen zu tun hatten, wurden auf den neuen GBA aufmerksam. Diese positive Resonanz ist für uns Grund genug bei euch, unseren Lesern, einmal nachzuhaken, was denn ihr von Nintendos aufgebohrtem GBA haltet. Wir haben euch die Gelegenheit gegeben, auf unserer Internetseite www.nzone.de zu diversen Umfragen eure Meinung kundzutun. Allgemein habt ihr euch schon positiv zu Nintendos stylischem Handheld geäußert. Da allerdings nichts und niemand perfekt ist, waren wir auch auf Kritik eurerseits sehr gespannt. Und siehe da, eure Kritikpunkte stimmten mit den allgemein geäußerten Mankos größtenteils überein. So wird zum Beispiel nach wie vor ein entspiegeltes Display schmerzlich vermisst. Ebenfalls auf Unverständnis traf die Tatsache, dass der GBA SP zu einem Preis von etwa 130 Euro angeboten wird, was für viele doch eine Ecke zu teuer ist. Recht ausgeglichen waren



Ist neu auch gleich besser? Was die Knopfanordnung beim GBA SP angeht, auf jeden Fall. 54,6 % von euch kommen mit der neuen Anordnung sehr gut zurecht. An die neuen Schultertasten müssen sich 22,3 % von euch erst gewöhnen. Und gar 23,1 % finden die Anordnung beim Vorgängermodell sogar besser.



NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

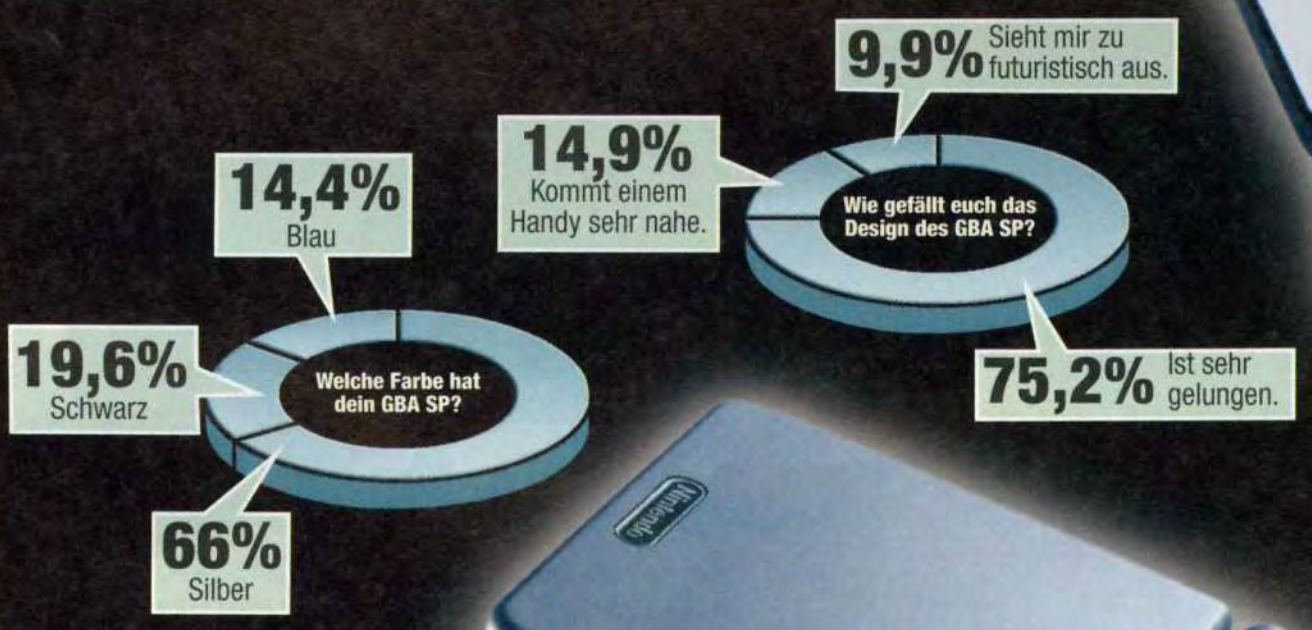
The Legend of Zelda: The Wind Waker

Seit dem 2. Mai können sich alle Elfen-Fans wieder ins geheimnisvolle Land Hyrule aufmachen, um atemberaubende Abenteuer zu bestehen. Spielerisch und atmosphärisch erhaben löste die neueste Episode dennoch heiße Diskussionen aus. Grund dafür ist der Cel-Shading-Look. Was haltet ihr von diesem Grafik-Stil oder vom Spiel allgemein? Abstimmen könnt ihr auf www.nzone.de oder beantwortet die Fragen im Zeugnis auf Seite 94. Wir sind schon gespannt!

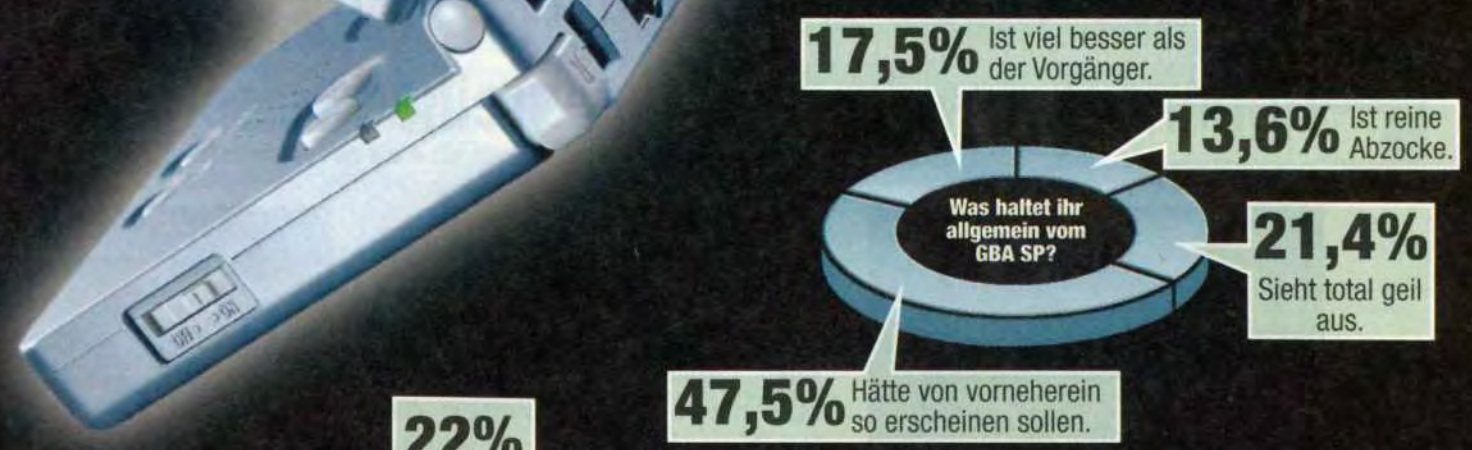
Der Wunsch nach einem entspiegelten Display bleibt auch beim GBA SP weiterhin bestehen. Mit einer absoluten Mehrheit von 77,4 % verleiht ihr diesem Anliegen eindeutig Nachdruck. So richtig zufrieden mit der Erkennbarkeit waren hingegen nur 15,5 % und gar 7,1 % hätten auf eine Entspiegelung komplett verzichtet, um die Kosten des GBA SP nicht noch mehr in die Höhe zu treiben.

Auf die Frage, ob ihr euch einen GBA SP kaufen würdet, obwohl ihr schon einen GBA euer Eigen nennt, haben sich 35,1 % für einen Kauf ausgesprochen. 21,4 % hingegen sind noch völlig unentschlossen und 1,5 % greifen erst zum GBA SP, wenn sich andere einen holen. Vollends zufrieden mit dem Vorgängermodell sind 42 % und sehen keine Veranlassung, sich einen GBA SP zu kaufen.

Viele, viele bunte Smarties … äh, Game Boys! Total ausgeglichen waren die Antworten auf unsere Frage, ob ihr mit der Farbauswahl zufrieden seid, oder nicht. 56,7 % wünschen sich, dass der GBA SP mehr Farbe in unser Leben bringt. Vollends zufrieden mit der bestehenden Auswahl hingegen sind 43,3 %.



allerdings eure Meinungen zu unserer Frage nach mehr farbigen Varianten des GBA SP. Eindeutig positive Reaktionen kamen von euch bezüglich der neuen Knopfanordnung sowie der Beleuchtungsintensität und des Designs. Nach der endgültigen Auswertung eurer Angaben hat sich eindeutig ergeben, dass ihr der festen Überzeugung seid: Der GBA SP wird ein voller Erfolg.

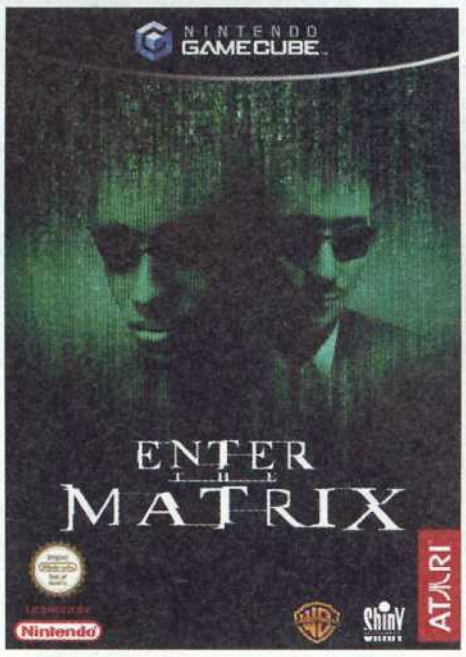


Die besondere Lackbeschichtung des GBA SP gab im Vorfeld etwas Grund zur Skepsis. Mit einer überzeugenden Mehrheit von 71,2 % habt ihr jedoch eure absolute Zufriedenheit über das Äußere des neuen GBA ausgedrückt. 28,8 % haben allerdings schon leichte Beschädigungen zu verzeichnen.

PRÄMIENWERBUNG | ANZEIGE

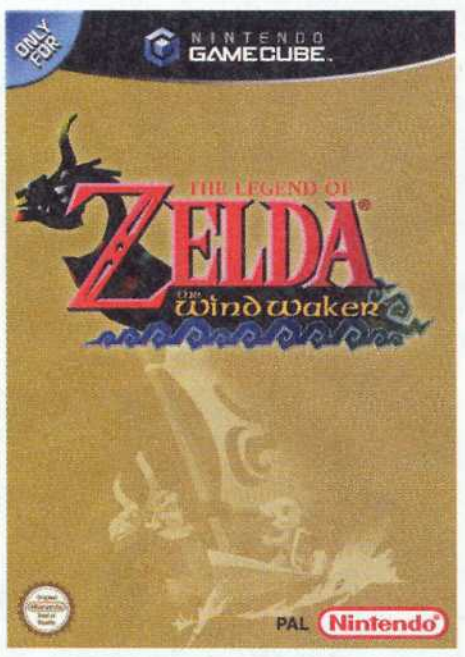
Angriff der Prämien-Hits

So viele Prämien gab es noch nie! Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann unter **reihenweise genialen Prämien** wählen.



Enter the Matrix
Die vielgerühmten Entwickler von Shiny Entertainment nahmen sich *Enter the Matrix* an. Die Geschichte des Spiels stammt aus der Feder der Wachowski-Brüder, welche auch für die Filme verantwortlich sind. Betretet die Matrix und besteht dieses actiongeladene Abenteuer, das noch einige Überraschungen für euch parat hält. Lasst euch von der beklemmenden Atmosphäre gefangen nehmen.

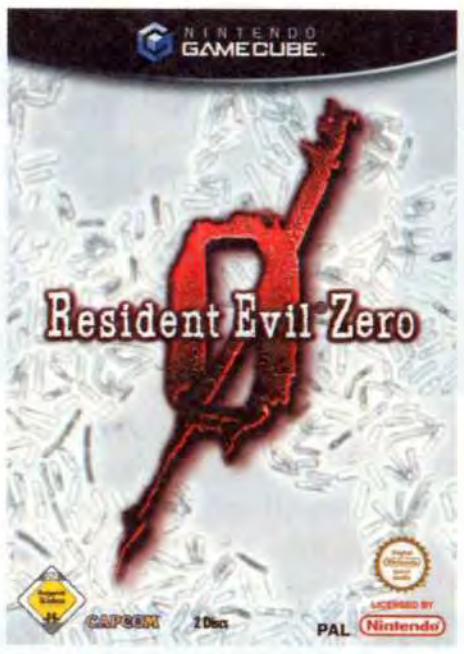
Prämien-Nr.: 002258



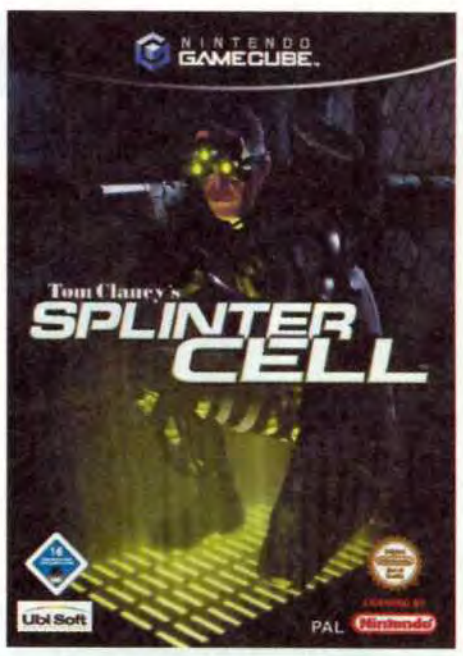
The Legend of Zelda – The Wind Waker
Lange mussten Nintendo-Fans auf ein neues Abenteuer mit Link, dem Held von Nintendos Kultfranchise Zelda, warten. Jetzt ist es endlich da und begeistert mit absolut einzigartigem Look! Der Cartoon-ähnliche Grafikstil verleiht The Wind Waker einen einzigartigen Charme. Gepaart mit der grandiosen Spielbarkeit, stellt Nintendos neuester Streich ein märchenhaftes Abenteuer dar.

Prämien-Nr.: 002284

Metroid Prime
Samus Arans GC-Abenteuer ist ein Science-Fiction-Leckerbissen und ein echter Meilenstein der Videospielgeschichte.
Prämien-Nr.: 002261

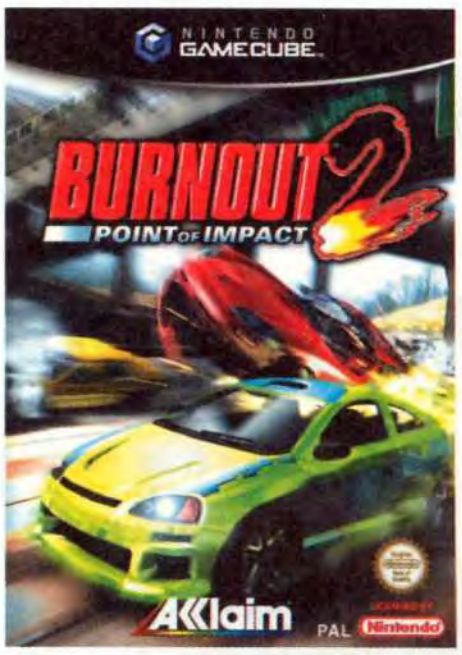


Resident Evil Zero
Zombiealarm auf dem GameCube! Capcom entführt euch mit diesem Action-Adventure erneut in die Welt des Horrors.
Prämien-Nr.: 002257



Tom Clancy's Splinter Cell
Schleicht euch mit Sam Fisher durch 10 umfangreiche Levels und beschützt die Welt vor Terroristen. Erscheint am 5.6.03.
Prämien-Nr.: 002301

Die Sims
Das bestverkaufte PC-Spiel aller Zeiten jetzt auch für den GameCube. Meistert den Alltag und erklimmt die Karriereleiter!
Prämien-Nr.: 002307



Burnout 2: Point of Impact
Acclaim rockt den GameCube und begeistert mit einem der besten Rennspiele konsolenübergreifend.
Prämien.-Nr.: 002308

The Legend of Zelda – A Link to the Past
Erlebt das erste Mehrspielerfähige *Zelda The four Swords* und den Klassiker *A Link to the Past*.
Prämien-Nr.: 002309

Castlevania – Aria of Sorrow
Konamis neuester Action-Adventure-Teil der Vampirjagd bietet Grafik und Sound vom Feinsten.
Prämien-Nr.: 002310

Action Replay
Praktische Cheat-Hardware, dank über 1.000 vorinstallierten Codes wird jedes Game zum Kinderspiel.
Prämien-Nr.: 002285

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

http://abo.n-zone.de ++

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN 24 04

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Kramt doch mal wieder Rogue Leader aus eurer Sammlung heraus, um mit einem **Cabrio durch das Weltall zu** sausen!

GANZ EINFACH Gebt hier einfach die Cheats ein.

KORREKT Eure Eingabe wird anschließend bestätigt.

Minority Report: Everybody Runs

CHEATCODE Besorgt euch Unverwundbarkeit, alle Waffen, sämtliche Combos und noch vieles mehr.

Ab jetzt seid ihr als John Anderton unschlagbar! Euren Officer dürft ihr sogar zum Clown, Häftling oder Zombie umgestalten. Ob ihr eure Gesundheit wiederherstellt oder euch wie ein Berserker durch frei anwählbare Levels schlagt – alles kein Problem! Die Cheats könnt ihr sogar während des Spiels jederzeit nach Belieben aktivieren oder auch deaktivieren.

Levelauswahl: PASSKEY
Levelsprung: QUITER
Unverwundbarkeit: LRGARMS
Alle Combos: NINJA
Alle Waffen: STRAPPED
Unbegrenzt Munition: MRJUAREZ
Superheld: SPINACH
Erhöhte Gesundheit: BUTTERUP
Freies Zielen: FPSSTYLE
Kampfarenen: MAXIMUMHURT
Panzerung: STEELUP
Weiche Knie: CLUMSY (mit L-Taste geht John in die Knie)
Slow-Motion: SLIZOMIZO
Gegnerische Stehaufmännchen: BOUNZMEN
Flying High: CLUTZ

John, der Clown: SCARYCLOWN
John, der Häfling: JAILBREAK
John, der GI: GNRLINFANTRY
John, die Echse: HISSSS
John, der Roboter: MRROBOTO
John, der Zombie: IAMSODEAD

Nikki steuern: BIGLIPS
Nara steuern: WEIGHTGAIN
Mosely steuern: HAIRLOSS
Baseball-Schläger: SLUGGER
Dramatisches Ende: STYLIN
Schlusssequenzen: WIMP
Filmsequenzen freischalten: DIRECTOR
Konzept-Grafik freischalten: SKETCHPAD

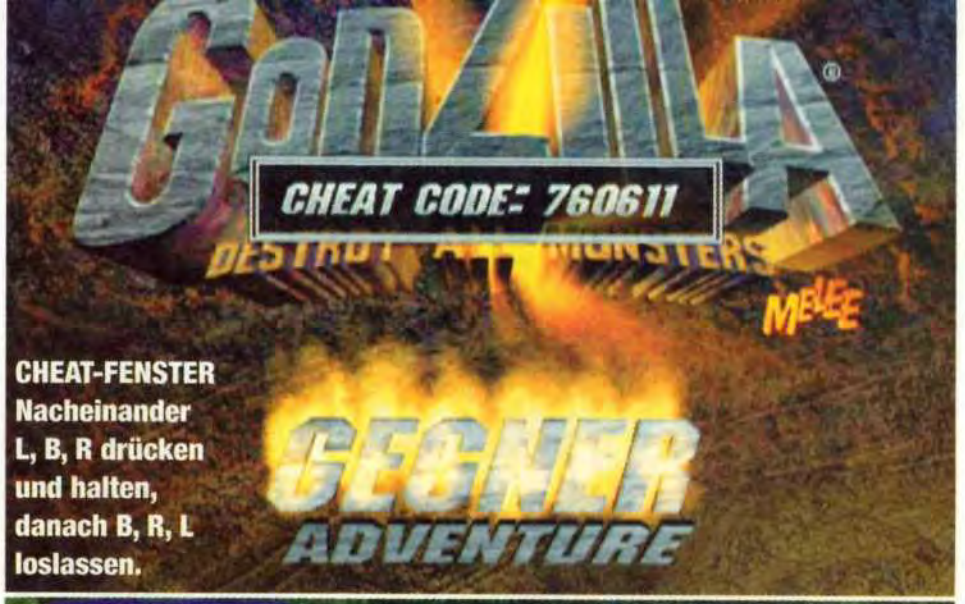
PRAKTISCH Die Cheats können zu jedem Zeitpunkt nach Belieben aktiviert oder auch deaktiviert werden.

ÜBERMACHT Selbst diese Ansammlung von Gegnern kann euch ab sofort überhaupt nichts mehr anhaben.

Godzilla: Destroy All Monsters Melee

CHEATCODE **Viel Spaß mit dem berühmtesten Monster der Welt.**

Um nachfolgende Nummern-Codes eingeben zu können, müsst ihr im Titelbildschirm auf den Menüpunkt „Gegner" gehen, nacheinander L, B, R drücken, gedrückt halten und zuerst B, dann R und danach L wieder loslassen. Habt ihr es richtig gemacht, erscheint ein weißes Fenster, in dem die Zahlencodes einzugeben sind.



CHEAT-FENSTER Nacheinander L, B, R drücken und halten, danach B, R, L loslassen.

FARBENPRÄCHTIG Die Monsterschlacht könnt ihr euch sogar in Technicolor reinziehen.

11 Continues (Adventure_Modus):	760611
Alle Gebäude/ Objekte als Wurfgeschoss verwenden:	756287
Alle Spieler unsichtbar:	316022
Schwarzweiß-Modus:	567980
Technicolor:	661334
Unzerstörbare Gebäude:	112122
Alles zerstörbar:	112122
Unendlich Energie für Spieler 1:	677251
Unendlich Energie für Spieler 2:	435976
Gesundheit wiederherstellen:	492877
Alle Monster unsichtbar:	316022
Keine Power-ups für Gesundheit:	562142
Keine Power-ups für Energie:	413403
Spieler 1 ist unverwundbar:	843901
Spieler 2 ist unverwundbar:	706149
Spieler 3 ist unverwundbar:	188522
Spieler 4 ist unverwundbar:	286552
Alle Spieler sind unverwundbar:	505634
Kleiner Spieler 1:	986875
Kleiner Spieler 2:	971934
Kleiner Spieler 3:	895636
Kleiner Spieler 4:	795735
Alle Spieler klein:	174204
4facher Schaden von Spieler 1:	511012
4facher Schaden von Spieler 2:	815480
4facher Schaden von Spieler 3:	212454
4facher Schaden von Spieler 4:	286552
4facher Schaden für alle Spieler:	817683
Spieler 1 permanent tobend:	649640
Spieler 2 permanent tobend:	122224
Spieler 3 permanent tobend:	548053
Spieler 4 permanent tobend:	451242
Destroyah:	537084
Gigan:	616233
King Ghidrah:	877467
Mecha Godzilla:	131008
Mecha King Ghidrah:	557456
Godzilla 2000:	225133
Rodan:	104332
Orga:	202412
Alle Monster (außer Orga):	696924
Alle Städte:	480148

Dinotopia: The Timestone Pirates

CHEATCODE **Freie Levelauswahl im Dinoland.**

1. Schritt: Bevor ihr das Spiel startet, müsst ihr im Titelbildschirm ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, ←, →, B drücken.

2. Schritt: Danach drückt ihr Start und wählt die Credits aus und lasst sie durchlaufen.

3. Schritt: Am Ende werdet ihr euch auf einer Farm wiederfinden, auf der ihr Leitern findet. Kraxelt ihr sie hoch, dann könnt ihr auf diese Art jeden beliebigen Level anwählen.

Die Sims

CHEATCODE **Einfach vom Tellerwäscher zum Millionär.**

Um in EAs Simulation des wirklichen Lebens das Cheatmenü aufrufen zu können, müsst ihr im Hauptmenü die L- und R-Taste gleichzeitig gedrückt halten. Nachdem ihr den vorhandenen Text gelöscht habt, können die Cheats eingegeben werden.

Alle Objekte, Skins, Kleidung usw. freischalten: MIDAS
Alle Gegenstände kostenlos: FREEALL
„Die Sims spielen"-Modus freischalten: SIMS

SpongeBob: Revenge of the flying Dutchman

CHEATCODE Level frei für SpongeBob.

Mit dem nachfolgenden Cheat steht euch von Anfang an SpongeBobs gesamte blubbernde Unterwasserwelt offen. Wem also dieses Abenteuer mal zu „schwer" sein sollte, kann einfach mal einen Level überspringen. Viel Spaß!

Alle Levels freischalten: **9??92?**

Daredevil

CHEATCODE Der blinde Anwalt kann ab jedem Level loslegen.

2. Level: Y@PSC@@K@@4
3. Level: F@FNK@TKFKH
4. Level: CCKMC@R@B@P
5. Level: 0CKN@@4@@KR
6. Level: WCP7D@CDGKM
7. Level: H@@7LBK5@@D
8. Level: 4@@3NB23GKL
9. Level: MCP3NBY5B@L
10. Level: MCF2J@K5ZKD
11. Level: RCK6JB4VW@L
12. Level: RCK2QBRVXKB
13. Level: RL@7S@RXHKM
14. Level: MNF39@MVJKN
15. Level: 4LTPZBP5R@K
16. Level: RST21BK3SKK
17. Level: RQYQZCPV8@M
18. Level: 4QYQ7CK39KC
19. Level: 4S2PZC459B@
20. Level: 47T77D435L@
21. Level: MZY2ZRR5NBK
22. Level: 8ZY7ZRMXML@
23. Level: MZ231S6XSGN

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

CHEATCODE Flotter Feger für den Zauberlehrling.

Um Harry zu einem besseren fliegenden Reinigungsgerät zu verhelfen, müsst ihr euch schon ein wenig anstrengen. Aber es wird sich lohnen.

Nimbus 2001
Wenn ihr die erste Übung beim Quidditch 30 Mal absolviert, erhaltet ihr einen cooleren Zauberbesen.

Unendlich Leben
Zerstört einfach in der Kammer des Schreckens alle Bilder die ihr finden könnt.

Street Fighter Alpha 3

CHEATCODE Schaltet Charaktere und weitere Spielmodi frei.

Sage und schreibe über 30 Charaktere hat dieses Spiel zu bieten. Ab sofort könnt ihr sie gleich von Anfang freischalten. Außerdem kommt ihr in den Genuss weiterer Spielmodi ohne euch abrackern zu müssen. Viel Spaß beim Daddeln!

Alle Kämpfer freischalten:
Im Titelbildschirm ←, →, ↓, →, L, L, A, L, L, B, R, A, ↑ drücken
Alle Spielmodi freischalten:
Im Titelbildschirm A, ↑, A, L, R, →, L, →, A, ↓, → drücken
Danach L, →, A, R, ↑, L, →, B, A, ↑, →, ↓, → drücken

KORREKT Habt ihr die Tastenkombinationen richtig ausgeführt, wird euch die richtige Eingabe übrigens durch einen Kampfschrei bestätigt.

INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Viele Spiele laden auch nach langer Zeit noch zum Spielen ein.

Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader

CHEATCODE Möge die Macht mit euch sein!

Nachfolgend haben wir ein paar Cheats zusammengestellt, damit ihr das Spiel wieder aus eurer Sammlung herauskramen könnt. Sind zwei Codes angegeben, dann müsst ihr den ersten aktivieren und gleich danach den zweiten eingeben. Die korrekte Eingabe bestätigt euch R2D2 mit seinem legendären Gedüdel.

Dokumentation: ?INSIDER
Abspann: THATSME!
Bild-Galerie: EXHIBIT!
Musik-Menü: COMPOSER
Entwickler-Kommentar: BLAHBLAH
Schwarzweiß-Modus: LIONHEAD
Freie Levelwahl: !!QWTTJ, CLASSIC
Doppelte Leben: JPVI?IJC, RSBFNRL
Naboo Starfighter: CDYXF!?Q, ASEPONE!
TIE Fighter: ZT?!RGBA, DISPSBLE
Yavin-Bonuslevel: OGGRWPDG, EEKEEK!
Cabrio freischalten: !ZUVIEL!, !BENZIN!

KIDS ZONE

ALLES, WAS KIDS INTERESSIERT!

TV.MUSIK.KINO.ANIMES.GAMES.SPORT.HANDY.WISSEN.

Kids Zone

NEU: Jetzt 12 Seiten TV-Programm mit allen Animes und Soaps

NEU: Jetzt mit genialen Wissens- und Sportreportagen

ALLE 14 TAGE FÜR COOLE 2,20 EURO

Tom Clancy's Splinter Cell

Lösung Teil 1

Rettet als Super-Agent Sam Fisher die Welt. Wir begleiten euch durch alle zehn **nervenaufreibenden Missionen.**

Mission 1: Polizeirevier

Weg ins Lagerhaus

Schleicht nach rechts zur Treppe und springt an die Leiter. Auf dem Dach öffnet ihr die Luke und betretet den Lüftungsschacht in gehockter Stellung. Am Ende des Schachtes klettert ihr am Rohr hinauf. Auf dem Dach benutzt ihr das Seil, um in das brennende Lagerhaus zu gleiten.

Die Flammenhölle

Verlasst den Raum und geht durch die nächste Tür auf der linken Seite. Im Treppenhaus springt ihr über das Geländer und lasst euch auf die nächste Ebene fallen. Dort betretet ihr den Flur und hangelt am Rohr unter der Decke über das Feuer. Danach folgt ihr den Anweisungen, die ihr über Funk erhaltet. Unterhaltet euch mit dem verletzten Kontaktmann und verlasst den Raum durch die zweite Tür. Bleibt vor dem folgenden Durchgang stehen. Durch die geöffnete Tür zerschießt ihr das Glasdach des nächsten Raumes.

Blausteins Appartement

Folgt dem Balkon bis zu dem Punkt, an dem das Geländer unterbrochen ist. Hangelt von dort aus zur gegenüberliegenden Seite. Hinter der nächsten Ecke trefft ihr auf einen Gegner, der gerade telefoniert. Wartet in einer dunklen Ecke und schleicht euch in gehockter Stellung an ihn heran, nachdem er mit seinem Kollegen gesprochen hat. Nachdem ihr ihn ins Land der Träume geschickt habt, versteckt ihr seinen Körper und hört auf die Schritte der anderen Wache im Haus. Wenn diese leiser werden, öffnet ihr die Tür und zerschießt den TV.

Der erste Türcode

Im Haus schießt ihr zuerst die Lichter aus und erledigt dann die Wache. Hackt euch in den Rechner unter dem Fenster im ersten Raum ein. Hinter dem Gemälde im letzten Raum ist ein weiterer Computer versteckt, der einen Speicher-Stick mit dem Türcode birgt. Auf dem Balkon steigt ihr auf das Geländer zu eurer Linken und gleitet am Seil zur anderen Seite. Rutscht am Drahtseil des Fahrstuhls in die Tiefe und öffnet die Dachluke des Lifts. Die nächste Tür muss mit dem Dietrich geöffnet werden.

Zwei Polizisten

Auf der Treppe und bei dem Baum findet ihr jeweils eine alte Flasche. Werft diese die Treppe vor dem Container hinunter, um die Wachen abzulenken. Sobald eine Wache nach unten geht, könnt ihr diese im Schatten niederschlagen. Die Prozedur wiederholt ihr mit dem zweiten Polizisten. Versteckt die Körper und geht weiter, bis ihr an den Platz mit dem Springbrunnen gelangt.

SCHLECHTE LUFT Zerballert das Oberlicht, damit der Qualm abzieht und ihr den Raum passieren könnt.

Auf dem Morevi-Platz

Schräg gegenüber ist ein Gebüsch – dort ist auch ein gut verstecktes Loch in der Mauer, aus dem rötliches Licht schimmert. Hier findet ihr im Computer einen Speicher-Stick mit dem Zahlencode für das Polizeirevier. Der Computer öffnet auch das Gittertor auf dem Marktplatz. Allerdings patrouilliert jetzt auch eine Wache auf dem Platz. Wartet, bis der Gegner wegsieht, und huscht dann durch das Tor.

Gasse hinter dem Marktplatz

Hinter dem Tor geht ihr schnell um die Ecke auf der rechten Seite. Den Zivilisten könnt ihr in Ruhe lassen, solange ihr unentdeckt bleibt. Wenn euch die Patrouille entgegenkommt, versteckt ihr euch in einer dunklen Ecke. Schlagt den Gegner nieder und steckt den Speicher-Stick ein.

Die Wache am Holzdach

Diesem Typen könnt ihr einfach eine überbraten. Cooler ist es jedoch, auf das Holzdach zu klettern und der Wache am Ende auf den Kopf zu springen.

Die Mauer mit dem Stern

An der Mauer steigt ihr auf den Container in der Ecke und vollführt einen Doppelsprung. Springt erst gegen die Hauswand und stoßt euch dann zur Mauer hin ab.

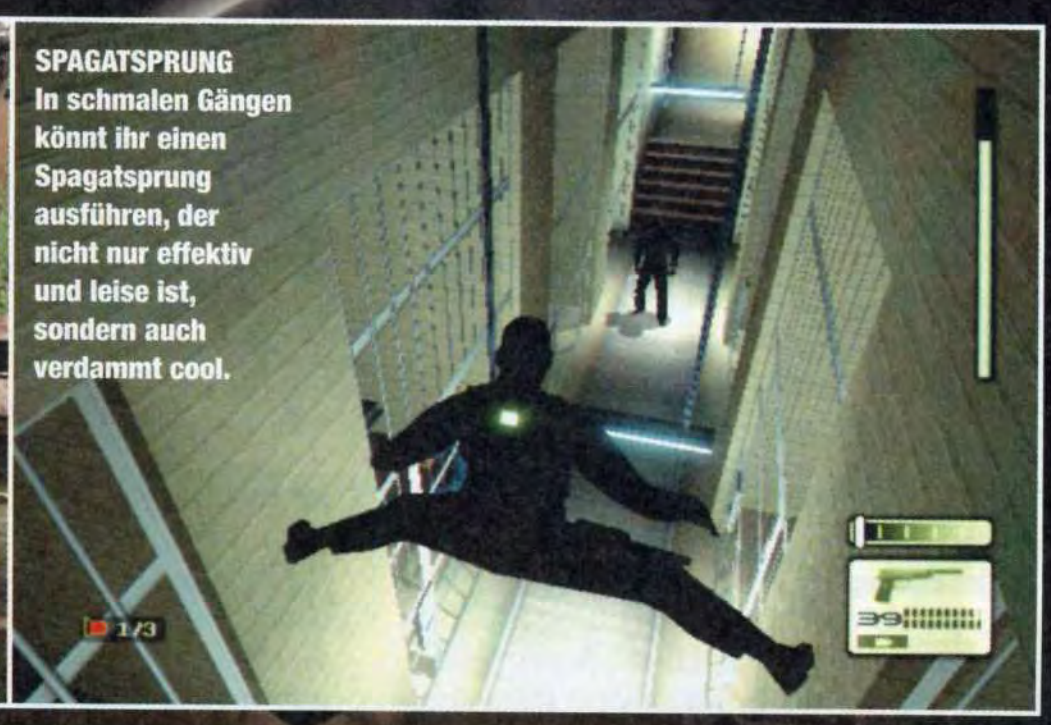
Das Polizeirevier

Geht die Treppe nach unten und schleicht in den Gang. Wartet, bis die Wache im linken Raum an Ende des Gangs verschwindet. Zwischen zwei Zellen führt ihr den Spagatsprung aus. Wartet hier oben, bis die Wache direkt unter euch durchläuft, und lasst euch fallen. Versteckt den Körper und geht vorsichtig zum Ende des Gangs. Sobald sich die Tür öffnet, führt ihr erneut den Spagatsprung aus und lasst euch auf den nächsten Feind fallen. Tragt die Körper in die Wachstube. Hier holt ihr gleich noch einen Speicher-Stick aus dem PC.

Die Leichenkammer

Schleicht geduckt unter dem Fenster im nächsten Gang entlang und betretet den dahinter liegenden Raum. Dort presst ihr euch erst einmal gegen den Schrank und beobachtet den Forscher. Sobald dieser stehen bleibt, nehmt ihr ihn in den Schwitzkasten und quetscht ein paar Informationen aus ihm heraus. Anschließend nehmt ihr den Speicher-Stick aus dem Computer und öffnet die Tür zum Nebenraum. Bleibt im Türrahmen hocken und zerstört die Kamera in der Ecke. Jetzt könnt ihr unbehelligt

ERSTECK Seht r das rote cht in der chten Ecke? er befindet ch ein eheimraum, dem ihr ems und nen ichtigen mputer det.



SPAGATSPRUNG
In schmalen Gängen könnt ihr einen Spagatsprung ausführen, der nicht nur effektiv und leise ist, sondern auch verdammt cool.

VORSICHT KAMERA! Nachdem ihr die Wache ausgeschaltet habt, dürft ihr keinesfalls in das Sichtfeld der Kamera rennen.

PINKELPAUSE Greift euch den Chauffeur, sobald dieser sich entleert.

LEICHTES SPIEL Schnappt euch diesen Gegner von hinten, zerrt ihn in den Schatten und verpasst ihm eine mächtige Beule.

den Raum betreten und das Medikit nehmen. Nun geht's weiter den Gang entlang. Wartet so lange neben dem Pförtnerhäuschen, bis die Unterredung beendet ist. Presst euch dann an die rechte Wand und gleitet daran einmal um den ganzen Raum herum, bis ihr die zweite Tür erreicht.

1. Stockwerk

Lasst die beiden Schreibtischhengste in Ruhe. Schleicht an ihnen vorbei und geht durch die erste Tür. Hier holt ihr euch einen S-Stick aus dem PC. Hinter der nächsten Tür schlagt ihr die Wache nieder und nehmt den Stick. Benutzt den PC. Erledigt die beiden Typen an den Rechnern, wenn ihr einen weiteren S-Stick wollt. Ansonsten verlasst ihr den Raum so, wie ihr gekommen seid. Geht unten durch die Doppeltür.

Mission 2: Verteidigungsministerium

Der Einstieg

Geht zu dem kleinen Schornstein und seilt euch daran ab. Hinter dem offenen Fenster wartet ihr hinter dem Regal, bis der Offizier euch den Rücken zukehrt. Knockt ihn aus, zerschießt die Kamera über der Tür und holt euch den S-Stick aus dem Rechner.

Die Tiefgarage

Checkt mit eurer flexiblen Optik, ob die Luft hinter der nächsten Tür rein ist und betretet dann den Gang. Versteckt euch hinter einem der Vorsprünge an den Wänden, lasst eine Wache an euch vorbeigehen und zieht ihr den Pistolengriff über den Schädel, sobald sie am Ende des Gangs ist. Danach kriegt die Wache neben dem Alarmknopf eine übergebraten. Durch die Tür gelangt ihr in das Treppenhaus. Geht erst nach oben, um ein Medikit zu holen, und lauft dann nach unten. VORSICHT: Auf den einzelnen Etagen befinden sich Überwachungskameras. Diese könnt ihr jeweils von der Treppe aus „erschießen".

Der Chauffeur

Geht links im Schatten so weit, bis ihr ein Auto mit eingeschaltetem Licht seht. Greift euch den Chauffeur, während dieser seine Blase entleert, und erpresst Informationen. Ist das erledigt, geht ihr zurück in den Gang, wo ihr die beiden Gegner ausgeschaltet habt.

Zurück im Gang

Im nächsten Raum zerstört ihr die Kamera über der Tür, noch bevor ihr den Raum betretet. Vergesst nicht, die beiden Computer zu überprüfen. Anschließend klettert ihr nach oben in den Lüftungsschacht.

Küchendienst

Ihr gelangt in die Kältekammer. Macht hier das Licht aus und wartet, bis die Wache den Raum verlässt. Greift euch dann eine Flasche und werft diese gegen die Kunststofflamellen der Tiefkühlkammer. Der Koch wird neugierig und ihr könnt ihm eine überbraten, während er in der Kammer das Licht anschalten will.

Lass das Licht aus!

Im Speisesaal schleicht ihr hinter der Wache vorbei und macht das Licht aus. Versteckt euch so in der Dunkelheit, dass ihr die Wache ausknocken könnt, wenn diese das Licht anmachen will. Tragt den Körper hinter die Theke.

Lasernetz deaktivieren

Verlasst die Kantine und geht leise die Treppe hinab. Versteckt euch bei den Säulen und schleicht vorsichtig nach unten, wenn sich die Wache von euch entfernt. Wartet in der Dunkelheit unter den Stufen und erledigt die Wache vor euch, wenn die andere Wache am anderen Ende des Raumes ist. Danach kümmert ihr euch um den umherlaufenden Gegner. Wenn das erledigt ist, benutzt ihr den Computer, um die Lasersperren zu deaktivieren. Kurz darauf taucht ein Offizier auf und setzt sich vor den Rechner. Nehmt ihn in den Schwitzkasten und schleift ihn vor den Retina-Scanner.

Lauschangriff

Wartet, bis die Kamera über der Tür nach links zeigt, und lauft dann darunter durch. Hinter der Tür befindet sich der Hof. Dort nehmt ihr das Mikro zur Hand

und zielt damit auf den Fahrstuhl. Ihr müsst den Aufzug bis ganz nach oben verfolgen. Ist das erledigt, kommen zwei Wachen in den Hof. Ihr müsst jetzt zu dem Gitter rechts neben dem Tor und daran nach oben klettern.

Am Fahrstuhl

Lauft in die kleine Abstellkammer links neben der Fahrstuhltür. Schiebt dann die flexible Optik unter der Tür durch und beobachtet die beiden Wachen. Wenn die Luft rein ist, verlasst ihr die Kammer und schleicht zum Fahrstuhl.

2. Stockwerk

Nachdem ihr den Fahrstuhl verlassen habt, zerstört ihr die Kamera am rechten Ende des Gangs und setzt den Einweg-Dietrich bei der nächsten Tür auf der linken Seite ein. Im Büro hackt ihr euch in das System und klettert danach in den Schacht über dem Schreibtisch. Auf der anderen Seite zerstört ihr die Kamera an der Wand und öffnet die nächste Tür. Dahinter befinden sich einige Goodies. Klettert die Steigeisen hinauf und öffnet die Luke. Ihr befindet euch nun auf dem Dach.

Nikoladzes Computer

Seilt euch am Schornstein bis zum Fenster ab. Sobald die Wache euch den Rücken zukehrt, pumpt ihr diese mit Blei voll. Die Sam-Fisher-Ethik verbietet natürlich solch eine Bleiverschwendung und rät eher zu einem sauberen Kopfschuss. Dringt durch das Fenster in den Raum ein und benutzt Nikoladzes Computer. Sobald der Alarm ausgelöst wurde, lasst ihr euch am Fenster hinabfallen und haltet euch so lange am Sims fest, bis die Wache den Raum wieder verlassen hat. Anschließend holt ihr noch weitere Informationen aus Nikoladzes Rechner und sammelt herumliegende Items ein.

Die Flucht

Verlasst das Büro, geht nach links und die Treppe runter nach draußen. An der Wand hängt ein Medikit. Rennt geradeaus zum Fahrstuhlschacht. Springt an das Rohr und lasst euch nach unten gleiten. In der Tiefgarage wartet eure Kontaktperson.

Mission 3: Ölraffinerie

Die Pipeline

Klettert die Leiter hinauf und hangelt an dem Rohr über den Stacheldraht. Vor dem Container müsst ihr euch rechts hinabfallen lassen und die Kante greifen. Hangelt unter dem Container entlang und gleitet am Drahtseil auf die andere Seite. Krabbelt unter dem Stahlrohr durch. Über die Metallstange gelangt ihr auf das Rohr. Da der restliche Weg durch Feuer versperrt ist, müsst ihr wohl oder übel durch das Loch in die stinkende Pipeline hüpfen.

Dem Techniker auf der Spur

Klettert zuerst die Leiter hinauf und öffnet die Luke. Steigt dann die Leiter zu eurer Rechten hinauf und betretet den Steg. Seht ihr die Funken über dem Metallschrank? Da müsst ihr rauf. Springt an das Rohr über euch und hangelt euch mit angezogenen Beinen zum nächsten Steg. Dort lasst ihr euch auf die Wache fallen und schlagt sie per Sprungattacke bewusstlos. Wenn ihr die Treppe hinaufgeht, müsst ihr darauf achten, dass die Wachen euch nicht sehen. Wartet so lange, bis die Gegner außer Sichtweite sind. Folgt der Truppe unauffällig und schaltet die Wache aus, die euch entgegenkommt.

Umweg

Weiter geht's um die Ecke in die Küche – versteckt euch! Erledigt die Wache, die außen bleibt und wartet, bis die beiden anderen Gegner durch die Tür am Ende des langen Gangs verschwunden sind. Schnappt euch jetzt die beiden Medikits und geht nach draußen. Achtet darauf, nicht durch das Fenster gesehen zu werden. Ihr gelangt zu einem Generator, um den ringsherum ein Feuer wütet. Springt auf den Generator, hangelt an dem Rohr darüber entlang und erledigt die ausgetickte Wache. Schnappt euch die Munition und das Medikit.

Feuerwechsel

Zwei Schüsse reichen vollkommen! Der erste auf ein Fass vor euch, der zweite auf das Fass neben dem Soldaten auf der Plattform links über euch. Wenn kein Gegner mehr steht, holt ihr euch den Speicher-Stick von der Plattform. Lauft die Treppe hinab. Auf der nächsten Ebene schickt ihr den Soldaten von der Treppe aus ins Nirwana, geht durch die Tür und nehmt das Medikit. Folgt dann nur noch dem Gang und fangt den fliehenden Techniker. Nehmt zuerst den Speicher-Stick und anschließend den Aktenkoffer.

Mission 4: CIA-Hauptquartier

Über dem Server-Raum

Folgt dem Gang und wartet, bis ein Programmierer aus der Tür auf der rechten Seite kommt. Sobald er im gegenüberliegenden Raum verschwunden ist, betretet ihr das Zimmer, aus dem der Mann kam. Verlasst im Anschluss wieder den Raum und geht bis zur T-Kreuzung.

Einfach und genial!

Achtet auf die Wache, die hier patrouilliert. Wenn ihr nach links geht, kommt ihr in einen Raum mit einem Wachmann. Wartet, bis der Wachmann auf der anderen Seite weg ist und pirscht euch von hinten an den Gegner vor dem Fenster heran. Gebt ihm ein paar auf die Mütze und schleppt ihn in die kleine Kammer.

Zurück an der T-Kreuzung

Geht jetzt in die andere Richtung. Schnappt euch die Wache im Gang, bevor ihr die letzte Wache im Büro überwältigt. Danach geht ihr durch die Tür neben den Getränkeautomaten.

Tür zum Archiv

Entriegelt das Schloss mit der Kombination 7687. Werft mit eurer flexiblen Optik einen Blick in das dahinter lie-

BÜROSTRESS
Währed die Wachmänner das Büro durchsuchen, hängt ihr euch an den Fenstersims.

GENERATOR
Klettert auf den Generator und hangelt von dort aus nach links in den Raum mit dem übergeschnappten Soldaten.

KINDERSPIEL Zwei Kameras, eine Wache – kein Problem. Schleicht einfach rechts im Schatten an der Wand entlang um den ganzen Raum.

NERVENSÄGE Lauft links an der Wand entlang zum Laster. Dort ladet ihr eure menschliche Fracht ab und knockt den CIA-Mann aus, der eure Kollegen pausenlos zulabert.

gende Zimmer. Dort schaltet ihr das Licht aus und erledigt die herumschnüffelnde Wache. Im nächsten Raum hackt ihr euch in den Rechner und geht durch die Tür mit dem Zahlencode.

Im Lager

Bewegt euch leise die Treppe hinab. Zwischen den ersten Regalen springt ihr mit einem Spagatsprung nach oben und lasst euch auf den ersten Arbeiter fallen. Genauso verfahrt ihr mit dem zweiten. Wenn dieser den Alarm auslöst, springt ihr erneut in den Spagatsprung und erledigt auch die Wache auf diese Weise.

Euer treues Schießeisen

Oberhalb der nächsten Treppe liegt das SC-20K in einem der Regale. Nehmt es an euch und füllt euer Inventar mit der beiliegenden Munition. Zerstört die Kamera, sobald ihr euch die Knarre unter den Nagel gerissen habt und achtet darauf, zuvor nicht in ihr Sichtfeld zu gelangen.

Vor dem Serverraum

Geht nach dem Gang in den Raum nach links. Zuerst müsst ihr den Anzugträger bewusstlos schlagen. Nach dem Gespräch mit Lampert trefft ihr auf eine Patrouille. Achtet auf ihre Laufwege und wartet einen günstigen Moment ab, in dem ihr euch von hinten an die Wache heranschleicht und sie ins Land der Träume schickt. Im ersten Büro auf der linken Seite befindet sich ein Speicher-Stick im Computer. Knockt jetzt noch den Angestellten im Büro in der Ecke aus und checkt die Daten auf den Rechnern.

Im Serverraum

Hinter der Glastür öffnet ihr die rechte Tür mit der Kombination 2019. Wartet, bis der Techniker den Serverraum verlässt. Folgt ihm in den kleinen Gang und knockt ihn dort aus. Seinen Körper versteckt ihr wie gewohnt in einer düsteren Ecke. Im Serverraum hackt ihr euch in den Computer ein, nachdem ihr die Kamera an der Wand zerstört habt.

Metalldetektoren

Verlasst den Serverraum und folgt dem Gang bei den Büros nach links. In der Toilette schaltet ihr einen pinkelnden Wachmann aus. Am Ende des Gangs stehen Metalldetektoren. Lenkt den Pförtner mit der Cola-Dose ab und klettert dann in sein Zimmer. Macht dort das Licht aus und schickt ihn ins Traumland, sobald er zurückkommt und das Licht anmachen will.

In der Halle

Lauft rechts an der Wand entlang. Versteckt euch in der dunklen Ecke, sobald der Wachmann seine Runde dreht. Geht in den Gang, aus dem die Wache kam und biegt an dessen Ende nach links in das Treppenhaus ab. Lauft vorsichtig nach unten und schießt das Licht aus, wenn ihr nicht im Blickfeld der Kamera seid. Jetzt könnt ihr in Ruhe den Code an der Tür eingeben.

Gestresst

Ihr gelangt in einen Raum mit zwei Getränkeautomaten. Im Nebenraum telefoniert ein aufgebrachter Agent. Wartet das Ende des Telefonats ab und beobachtet, wie der Typ in den Raum neben seinem Büro geht. Jetzt huscht ihr in sein Büro, macht dort das Licht aus und bratet ihm kräftig eins über, sobald er das Licht anmachen will. Im hinteren Raum steckt ihr die Fackel an und benutzt den Computer. Danach knackt ihr das Schloss an der anderen Tür und betretet den Fahrstuhl.

Tonstudio

Presst euch rechts an die Wand. Folgt der Wand und schleicht hinter der technischen Ausrüstung entlang bis zur nächsten Tür. Wartet, bis ihr ungesehen zu der Tür auf der rechten Seite des Gangs gehen könnt und schnappt euch dort den Speicher-Stick aus dem Computer. Verlasst den Raum und geht zum nächsten. Schnappt euch die Haft-Kameras und die Infos aus den beiden Rechnern, bevor ihr euch in den PC im kleinen Büro hackt.

Hörsaal

Hinter der ersten nicht abgesperrten Tür auf der linken Seite im Gang ist der Hörsaal. Geht rein und schleicht an der linken Wand entlang, bis ihr auf Höhe der vorderen Sitzreihen seid. Belauscht das Gespräch und knackt das Schloss der Tür, über der ein rotes Licht brennt.

Zugriff

Weiter geht's an den beiden Agenten im Aufenthaltsraum vorbei bis zu der Tür 512. Knackt das Schloss, holt euch Infos aus dem Rechner und vergesst die Haftkameras nicht. Gebt an der Tür den Code ein und entscheidet euch im nächsten Bereich für die Tür auf der rechten Seite. Schnappt euch Dougherty bei seiner Zigarettenpause im Raucherraum. Vorsicht: Draußen läuft eine Wache herum. Zieht Dougherty eins über und schaltet die Wache lautlos aus. Packt euch dann Dougherty und tragt ihn durch den Hof bis zu der Tür bei den Ventilatoren. Geht die Treppen hinab und versteckt euren unfreiwilligen Gast unterhalb der Stufen.

Nix wie raus!

Wenn ihr Dougherty verstaut habt, macht ihr etwas Lärm auf der Treppe, damit der Wachmann nach dem Rechten sehen will. Versteckt seinen leblosen Körper ebenfalls unter den Stufen. Ballert auf die Kamera in der Ecke. Jetzt tragt ihr Dougherty bis zu der Tür des Generatorraums und ladet ihn kurz ab, um sich den Taser aus dem Regal zu schnappen. Außen tragt ihr ihn leise die Stufen nach unten und legt ihn auf den Aufzug. Fahrt nach unten, wenn der Wachmann weit entfernt ist, und schaltet ihn lautlos aus. Zur Not tut's hier auch der Taser.

Exfiltration

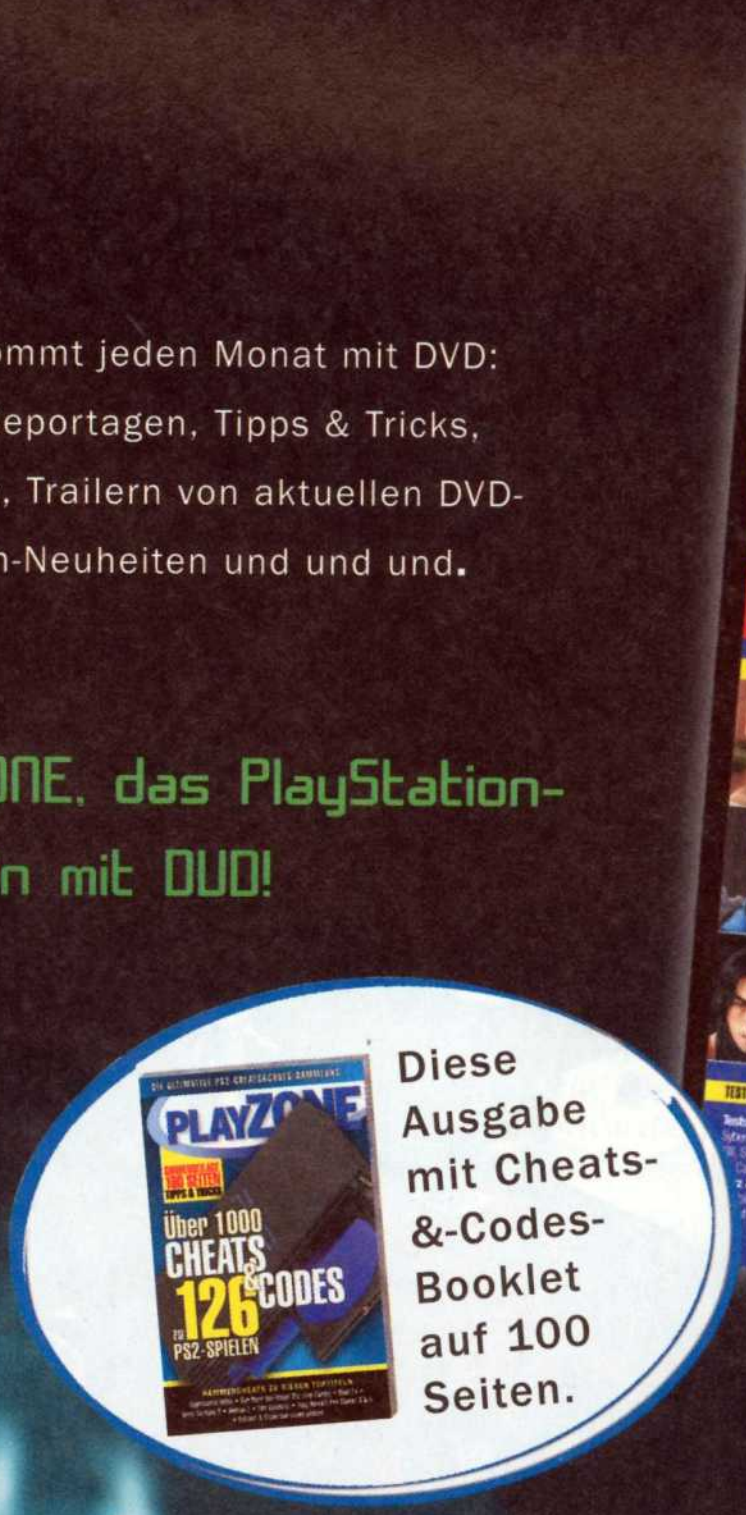
Jetzt schleicht ihr nach unten in die Tiefgarage. Hier unterhalten sich eure beiden Kollegen (Zivil-Klamotten!) mit einem Wachmann. Ladet eure lebende Fracht ab, und schleicht an der linken Wand entlang. Huscht um den Bus und greift den Uniformierten von hinten an. Holt abschließend noch Dougherty.

Fortsetzung in N-ZONE 07/03

visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD:
Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,
Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-
und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE. das PlayStation-Magazin mit DVD!



Diese Ausgabe mit Cheats-&-Codes-Booklet auf 100 Seiten.

Die Sims

Wie ihr die perfekte Umgebung für eure Sims erschafft, erfahrt ihr durch unsere **Profi-Tipps.**

Vorab:
Nachdem ihr den uninteressanten Story-Modus beendet habt, könnt ihr ein „freies Spiel" starten. Da dieser Spielmodus viel mehr Spaß macht als der Story-Modus, erklären wir euch, wie ihr eure Sims glücklich macht und was beim Hausbau zu beachten ist. Wer den Story-Modus umgehen will und keine Lust hat, durch schwere Aufgaben alle Gegenstände freizuschalten, der sollte einen Blick in unsere Cheats&Codes-Rubrik werfen.

Was muss ich bei der Erstellung eines Charakters beachten?

1.) Ordentlich
Gebt keinen einzigen Punkt auf Ordentlichkeit. Ein ordentlicher Sim vergeudet jede Menge Zeit, weil er viele Dinge selbstständig erledigen will. Das Händewaschen, nachdem sich euer Sim erleichtert hat, ist der einzige positive Aspekt, den Ordentlichkeit mit sich bringt. Die anderen Aktionen kosten alle nur Zeit. Betten machen, Geschirr spülen und ähnliche Arbeiten gehören zu den Aufgaben des Hausmädchens.

2.) Extrovertiert & Aktiv
Füllt die Hälfte dieser Balken auf. Der Sim nimmt gerne an Partys teil, allerdings weiß er, wo seine Grenzen sind.

3.) Verspielt
Verteilt ein paar Punkte auf diese Charaktereigenschaft. Die vielen Gesprächsoptionen erhaltet ihr dadurch um einiges früher als sonst.

4.) Nett
Ohne Nettigkeit schaut euer Sim blöd aus der Wäsche. Ob es sich dabei um die nächste Beförderung handelt oder um eine Diskussion mit dem Nachbarn, spielt dabei keine Rolle.

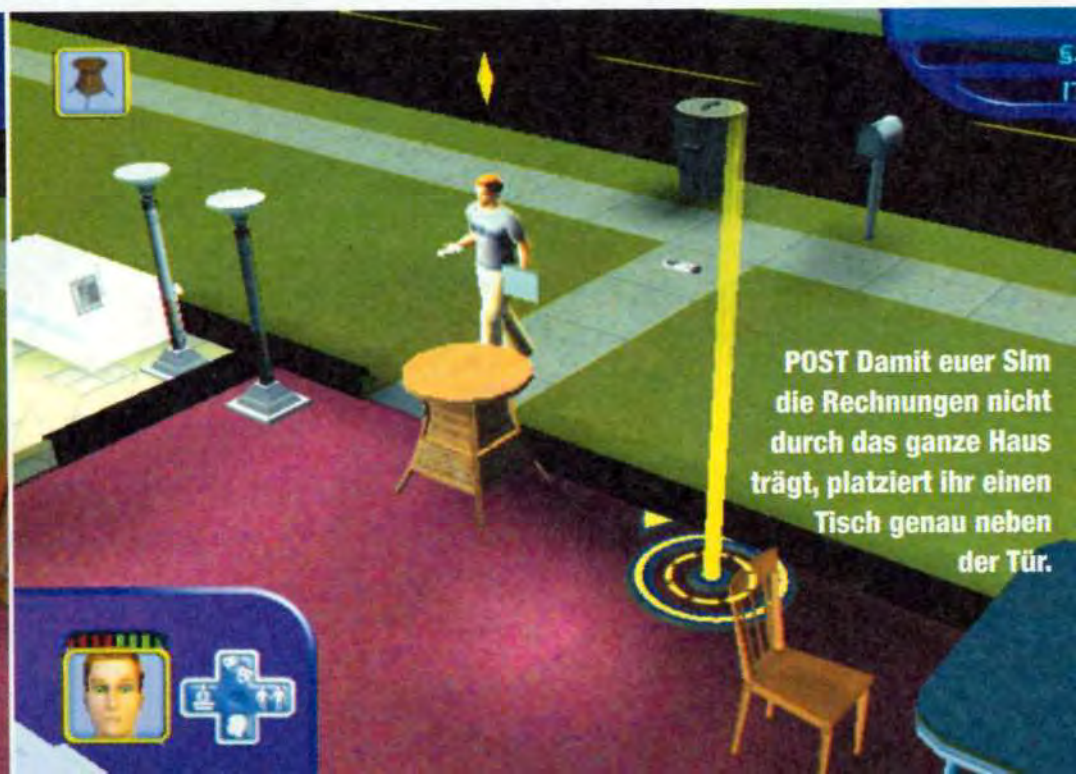
Wie erfülle ich die Bedürfnisse meiner Sims?

1.) Hunger
Diesen Balken könnt ihr nur füllen, indem ihr euren Sim essen lasst. Da dieses Bedürfnis auf jeden Fall gestillt werden muss, solltet ihr euch gleich von Anfang an den teuersten oder zumindest den mittleren Kühlschrank kaufen.

2.) Hygiene
Für den Anfang genügt eine kleine und billige Badewanne. Sobald ihr jedoch über das nötige Kleingeld verfügt, kommt ihr um eine Akustik-Dusche nicht herum. Diese Luxus-Dusche füllt nicht nur euren Hygienebalken in rasender Geschwindigkeit, sondern ist auch sehr komfortabel. Achtet nur darauf, dass die Dusche immer sauber ist, bevor ihr sie benutzt. Der Reinigungsvorgang nimmt gerade mal zwei Sekunden eurer Zeit in Anspruch.

3.) Energie
Schlafen ist die einfachste Methode, den Energie-Balken zu füllen, aber nicht die beste. Profis kaufen sich ein elektronisches

AKUSTIK-DUSCHE
Diese Dusche ist einer der besten Gegenstände im Spiel. Achtet darauf, dass die Dusche sauber ist, wenn ihr sie benutzen wollt.



POST Damit euer Sim die Rechnungen nicht durch das ganze Haus trägt, platziert ihr einen Tisch genau neben der Tür.

STARTHAUS Dieses Haus erfühlt alle Bedürfnisse eures Sims. (links) LUXUS Mit unseren Tipps könnt ihr euch bald ein schickes Haus leisten. (rechts)

STROMSCHLAG Besitzer dieser Fliegenfalle brauchen kein Bett mehr, um Energie zu tanken.

Insektenkontrollsystem. Weist euren Sim an, das Gerät zu berühren und schon wird er von einem Stromschlag getroffen. Wiederholt den Vorgang so lange, bis der Sim wieder topfit ist. Der Nachteil an dieser Strategie: Der Komfort-Balken fällt auf null. Mit einer teuren Sitzgelegenheit ist der Balken jedoch im Nu wieder voll. So könnt ihr locker sechs oder mehr Stunden sparen, die eure Spielfigur sonst im Bett verbringen würde.

4.) Sozial
Freunde sind sehr wichtig. Zum einen verhelfen sie euch zu Beförderungen und zum anderen müsst ihr euren Sim bei Laune halten, indem ihr Kontakte mit euren Nachbarn pflegt. Sobald euer Sozial-Balken auf die Hälfte gesunken ist, ladet ihr einen eurer Freunde ein und betreibt den Abend über eine gepflegte Konversation.

5.) Komfort
Eine bequeme Couch oder ein teurer Sessel ist alles, was ihr braucht. Lasst euren Sim lernen, fernsehen oder lesen. Solange er dabei sitzt, lädt sich der Komfort-Balken schnell auf. Auch Betten, Badewannen und Duschen haben einen gewissen Komfort.

6.) Harndrang
Lasst euren Sim ins Badezimmer. Ihr könnt die Sache auch einfach dahinfließen lassen, allerdings zieht dies eine ausgiebige Dusche und einen Einsatz mit dem Wischmopp nach sich.

7.) Spaß
Es gibt viele Möglichkeiten, Spaß zu haben. Die mit Abstand beste Lösung für den Spaß-Balken heißt Antidepressi-Virtual-Reality-Set. Stellt dieses Gerät auf einen Tisch und verwendet es bei Bedarf. Zwar ist der Spaßfaktor des leistungsstarken PCs um zwei Punkte höher, jedoch kostet er fast dreimal so viel wie das VR-Set. Dazu kommt, dass ihr für den PC einen Schreibtisch und einen extra Stuhl benötigt. Selbst das Ein- und Ausschalten müsst ihr selbst übernehmen.

8.) Wohnung
In jedem Zimmer sollte es genug Fenster und Lampen geben. Dekoration wie Teppiche, Bilder und Ähnliches könnt ihr euch von Zeit zu Zeit dazukaufen. Besonderen Wert solltet ihr auf den Garten legen. Denn wenn euer Sim zur Arbeit fährt, ist der Garten der letzte Ort, den er sieht. Diesen Eindruck nimmt er mit auf die Arbeit. Stellt Zierpflanzen, Bäume und Zäune auf. Sobald ihr Pflanzen kauft, solltet ihr unbedingt eine Gärtnerin einstellen.

Hausbau-Anleitung

Baut zunächst die Mauern. Das Eingangszimmer dient als Küche und Esszimmer. Die Breite des Raums beträgt acht Felder, die Höhe nimmt fünf Felder in Anspruch. Baut das Badezimmer ebenfalls an der Front an. Rechts neben der Küche ist der perfekte Platz dafür. Fünf mal fünf Felder reichen locker aus. Jetzt fehlt das letzte Zimmer. Baut es so, dass es an das Badezimmer und die Küche grenzt. Acht mal fünf Felder reichen für dieses Zimmer aus. Verbindet noch alle Räume mit Türen zueinander und setzt die Fenster ein. Richtet jetzt euer kleines Reich ein. Besonders wichtig ist, dass ihr den mittleren Kühlschrank und ein Antidepressi-Virtual-Reality-Set kauft. Auch ein elektronisches Insektenkontrollsystem darf nicht fehlen. Kauft euch für das Wohnzimmer eine bequeme Couch und ein Bücherregal. Jetzt seid ihr mit dem Nötigsten versorgt.

Einrichtungstipps

1.) Bringt über eurem Herd und Kamin einen Rauchmelder an. Besonders unerfahrene Köche neigen dazu, ihr Haus anzuzünden.

2.) Die Alarmanlage muss an der Außenseite eures Hauses montiert werden. Wenn sich ein Einbrecher anschleicht, wird er oft schon gefasst, bevor er euer Haus betreten kann.

3.) Stellt einen kleinen Ablagetisch neben eure Haustür, damit ihr eure Rechnungen nicht ewig durch die Gegend tragen müsst.

4.) Stellt kein Telefon im Schlafzimmer auf, da gelegentliche Scherzanrufe euren Sim aus dem Schlaf reißen.

Ihr wollt mehr Geld?

Natürlich ist das Gehalt eures Sims viel zu niedrig. Allerdings gibt es einige Tricks, um das Konto zu füllen. Wechselt auf den Nachbarschafts-Bildschirm und sucht euch einen Sim, der jede Menge Geld hat und allein lebt. Notfalls könnt ihr selbst einen Sim erstellen und ihn in ein Haus einziehen lassen. Speichert jetzt ab und wechselt in euer eigenes Haus. Jetzt müsst ihr euch nur noch mit dem reichen Sim bekannt machen und ihm Honig ums Maul schmieren. Habt ihr den Sim so weit gebracht, dass er euch heiraten oder bei euch einziehen will, nehmt ihr eure Chance wahr. Jetzt habt ihr einen neuen Mitbewohner und da er keine Familie zurücklässt, bringt er sein ganzes Vermögen in euren Haushalt mit. Stellt euch nun vor, euer neuer Mitbewohner würde sich versehentlich einmauern. Nach einigen Tagen würde der Sim das Zeitliche segnen.

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Wie findest du *Zelda: The Wind Waker*?
Spitze! Das Spiel ist genauso, wie ich es mir vorgestellt hatte. ❑
Ganz gut, aber ich fand *Ocarina of Time* besser. ❑
Nicht toll. Mich haben auch die Vorgänger nicht so sehr begeistert. ❑
Hatte noch keine Gelegenheit dazu, es auszutesten. ❑

6. Was hältst du von der Idee, den Wind beeinflussen zu können?
Eine echt geniale Idee! ❑
Wurde spielerisch auch gut umgesetzt. ❑
Ganz nett, aber verbesserungsfähig. ❑
Finde ich langweilig. ❑

7. Was hältst du von der Cel-Shading-Grafik?
Hat mich sowieso nie gestört. ❑
Habe mich nach kurzer Zeit daran gewöhnt. ❑
Kann mich immer noch nicht damit anfreunden. ❑
Werde mir das Spiel aus diesem Grund nicht kaufen. ❑

8. Wie findest du die kleinen Rätsel, die es zu lösen gilt, um weiterzukommen?
Sehr lustig und abwechslungsreich. ❑
Manchmal etwas zu schwer. ❑
Zu einfach, vor allem wenn man bereits die Vorgänger gespielt hat. ❑
Geht so. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 06/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: 6 Jahre N-ZONE	___	❑	❑	❑
Reportage: E3-Vorschau	___	❑	❑	❑
Vorschau: Viewtiful Joe	___	❑	❑	❑
Vorschau: Final Fantasy: Chrystal Chronicles	___	❑	❑	❑
Vorschau: Star Wars Rogue Squadron 3	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario Kart Double Dash	___	❑	❑	❑
Test: Enter the Matrix	___	❑	❑	❑
Test: Tom Clancy's Splinter Cell	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Import-Test: P.N.03	___	❑	❑	❑
Import-Test: Soul Calibur 2	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback GBA SP	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Splinter Cell	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____
Telefonnummer _____
Straße _____
Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 06 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ideenhaus muc

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit Krachern wie MotoGP 2 und Burnout 2 im Testteil. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Indiana Jones". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne, Th. Szameitat

REDAKTION:
Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)
Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Stefanie Sämann, Fabian Hübner
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de
Anzeigenleitung:
Ina Willax
E-Mail: ina.willax@computec.de
Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de
Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de
Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)
Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 37.224 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	80, 81, 85, 91, 95
Eidos	71
Electronic Arts	100
Game Store	31
Ingram Micro	54, 55
Mediastar	25
THQ	99
Ubi Soft	10, 11
Vivendi Universal	2, 67

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!**

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Rolf Romanowski aus Recklinghausen

- **Eine Sony PlayStation 2:** Florian Lang aus Huettenberg

- **Einen Nintendo GameCube:** Josef Mayr-Preslmayr aus Linz

- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Peter Fein aus Berlin

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN Ein moderner Multimedia-PC von XAVIA, der keine Wünsche offen lässt.

PLAYSTATION 2 Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Seit dem 28. März gibt es den mit Bildschirm-Beleuchtung versehenen Game Boy Advance SP.

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games und tolle Technik!

Wer suchet, der findet

Zusammen mit THQ und LEGO Racers bieten wir euch die Chance, tolle Preise abzusahnen. In dem unten abgebildeten Screenshot haben wir einige Fehler versteckt, die ihr herausfinden müsst. Damit ihr Vergleiche anstellen könnt, haben wir irgendwo im Heft das fehlerfreie Original versteckt.

DRome RACERS THQ

UND DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

1x GBA SP
plus LEGO Drome Racers für GBA SP

1x LEGO Slammer Rhino
plus LEGO Drome Racers für GBA SP

1x LEGO Jungle Monster
plus LEGO Drome Racers für GBA SP

3x LEGO Exo Force Bike
plus LEGO Drome Racers für GBA SP

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen Lego Fehleranzahl"(Beispiel nzgewinnen Lego 5) an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS**; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) ** Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: „Lego XX", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 18. Juni 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von der am Gewinnspiel beteiligten Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Ein Jubiläum jagt das andere. Damals lernte die N-ZONE die ersten großen Schritte laufen. Aufgrund des besonderen Anlasses konntet ihr euch über ein Konami-Extraheft hermachen. Aber auch auf der Teststrecke ließ man die Korken knallen. Forsaken 64 konnte sich mit einer Wertung von 91% als Action-Überflieger etablieren.

VORSCHAU

N-ZONE 07/03 Ab 18.06.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Bill Roper

Der 38-jährige Bill Roper ist Vize-Präsident bei Blizzard.

Was spielen Sie im Augenblick?
Grand Theft Auto III, *Dark Age of Camelot* auf dem PC, *Animal Crossing* auf dem GC.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
All diese Spiele haben für mich irgendwie einen Open-End-Charakter. Man kann immer etwas anderes oder Neues ausprobieren und machen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Die Spiele der *Zelda*-Serie, da es die Entwickler gut verstanden, die Spielewelt immer weiter zu verbessern. *Animal Crossing*, weil es einen coolen Einspieler-Modus bietet. *Mario 64*, da es für mich absolut einen Kaufgrund für das N64 darstellte.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die Tatsache, dass man sämtliche Hardware von Nintendo, zum Beispiel den GBA, sehr gut miteinander verbinden kann.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Eine Neuauflage von *Mario Kart* wäre großartig.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Missile Command und *Space Invaders* verschlangen tonnenweise mein Kleingeld.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich weiß gar nicht, ob ich ein Lieblingsgenre habe, da ich wirklich sehr viel spiele. Aber ich denke, dass mich Konsolen-Rollenspiele am meisten fesseln.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ich halte Rennspiele für die besten Multiplayer-Spiele. Besonders *Mario Kart* finde ich spaßig. Ich sitze gerne neben der Person, gegen die ich spiele, da ich gerne kleine Gemeinheiten austeile.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Wir freuen uns wirklich sehr darüber, wieder etwas für Konsolen machen zu können, denn das sind sozusagen unsere Wurzeln. Ich hoffe, dass den Spielern unsere Games gefallen werden.

Alle Hits der E3

Die wichtigste Videospielmesse ist vorbei und hat interessante Informationen zutage gefördert. Für uns leider etwas zu spät, deswegen präsentieren wir euch in der kommenden Ausgabe alle Fakten, Neuheiten und Überraschungen in unserer großen E3-Reportage.

Wario World

Nintendo eröffnet den inoffiziellen Konkurrenzkampf zwischen Mario und Wario. Der Erzfeind des sympathischen Klempners bekommt sein eigenes Abenteuer auf dem GameCube spendiert. Wie er sich anstellt und was er alles für Schabernack treibt, erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:		DER HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES KÖNIGS (GC
VORSCHAU:		PIKMIN 2 (GC)
IM TEST:		BLACK & BRUISED (GC)
IM TEST:		F1 CAREER CHALLENGE (GC)
IM TEST:		NBA STREET VOL. 2 (GC)
IM TEST:		THE HULK (GC)
IM TEST:		V-RALLY 3 (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Summoner™

A GODDESS REBORN

NINTENDO GAMECUBE™

volition

THQ

PlayStation®2

Als Summoner 2 für PlayStation®2 erhältlich.

Summoner ®: A Goddess Reborn - © 2002, 2003 THQ Inc. Developed by Cranky Pants Games and Volition, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1991 – 2003 by RAD Game Tools, Inc. Summoner, Cranky Pants Games, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Formula 1

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation

PlayStation.2

1. Saison

2. Saison

3. Saison

4. Saison

Hast Du das Zeug zur Formel 1-Karriere?

Dann musst du bei Null anfangen! Saison 1999: Verdiene dir das Recht, zur F1™-Elite zu gehören. Saison 2000: Kämpfe Rennen für Rennen um jeden Millimeter Asphalt. In der Saison 2001 gehörst du zu den Favoriten fürs Podium. Und die Saison 2002 ist der Weg zur Meisterschaft und F1-Unsterblichkeit - vorausgesetzt du bist besser als die 21 anderen Fahrer.

EA SPORTS

It's in the game.™

www.electronicarts.de

"Formula One", "Formula 1", "F1" und "FIA Formula One World Championship" (sowie die jeweiligen Übersetzungen und Abwandlungen) sind Marken von Formula One Licensing BV, einer Firmengruppe der Formel Eins. Lizenziert von Formula One Administration Limited, einer Firmengruppe der Formel Eins. Alle Rechte vorbehalten. Ein offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship.
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, It's in the game, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Visual Sciences Ltd. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und das "PS"-Familienlogo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Product Name, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.